LA STAMPA, Torino - 5 gennaio 1996

IL TACCUINO

MUSICA - Chiesa di **San Salvatore in Lauro**, omonima piazza, ore 21, il soprano Serenella Alfani insieme al tenore Ivano Massullo in esecuzione di Refice, Bartolucci, Somma. Cori Ex Ragazzi Cantori della Cappella Sistina e Femminile Giovanni Maria Catena. Nella Cattedrale di **Porto e S. Rufina** (via del Cenacolo), 20,30, concerto del gruppo vocale Ronde diretto da Giovanni Rago. Chiesa di **St. Paul's** (via Nazionale angolo via Napoli), ore 21, Kaveli Kiviniemi in un repertorio di Dubois, Sibelius, Hewitt. **Oratorio del Caravita** (via del Caravita 7), ore 18, Camillo Grasso al violino e Monica Leone al pianoforte in opere di Dvorak, Prokofiev, Brahms.
TEATRO - Al **Teatro Argentina** (p.za Argentina), 20,30, debutta «Le smanie per la villeggiatura» di Carlo Goldoni, con Mario Valgoi, Sonia Bergamasco, Luciano Roman. Regia di Massimo Castri, in scena fino al 21. Gianfranco D'Angelo, Stefano Masciarelli, Nadia Rinaldi e Sabrina Salerno nel cast della commedia musicale di Galli e Capone «I cavalieri della tavola rotonda» al **Teatro Sistina** (via Sistina 129). Regia di Alessandro Capone. **Teatro Colosseo** (via Capo d'Africa 5/a), atti unici di Tennessee Williams per «Blues», testi diretti da Pierpaolo Sepe.
CINEMA - Anche oggi due pellicole a **Palazzo Esposizioni** (via Nazionale 194), 17,30, della rassegna dedicata ad Akira Kurosawa. Si tratta di «Ikiru» e «Record of a living being». **Grauco** (via Perugia 34), 16,30, «La leggenda di Robin Hood» di Michael Curtiz, con Errol Flynn, Olivia De Havilland. Ore 19 «Aguirre, furore di Dio» e a seguire «L'enigma di Kaspar Hauser», di Werner Herzog.
LIVE - Musica caraibica al **Live** (via Libetta 7), con il concerto di Son & Sain. **El Charango** (via S. Onofrio 28), latinoamericana con Aguere La Banda. Soft soul al **Fonclea** (via Crescenzio 82/a), con gli «Enarmonia in trio». **Jazz Club Music Inn** (largo dei Fiorentini 3), Old Time Wanderers. **Alpheus** (via del Commercio 36), rumba latina con i Fratelli Farias, balli con Totti e Veronica, salsa con i Caribe e cabaret con Uberto Kovacevich. Associazione **La Maggiolina** (via Bencivenga 1), «Ballo che passione!», animatori impegnati in cha cha cha, mambo, rock'n roll e altre forme di danza.
DANZA - Si conclude la rassegna «Segni Mobili '95» all'**Acquario Romano** (p.za Fanti 47), iniziativa di danza contemporanea, incontri e laboratori curata da Circolo d'Arte Altro. Alle 19,30 «In Fieri», performance con diversi ballerini: «Tout droit» con Monica Baroni, «Haiku» con Rachele Caputo, «Ultrasolo» con Alessandra Sini e «Una» con Elisabetta Valori.
MOSTRE - Presso l'**Istituto Giapponese di Cultura** (via Gramsci 74), è allestita fino al 29 febbraio l'esposizione «La Forma e il Vuoto: rappresentazioni dello spazio in scultura, ceramica e pittura». Presenti i lavori di tre artisti contemporanei, Kato Asami, Gerd Knapper e Marco Tirelli. A **Palazzo Esposizioni**, fino all'11 gennaio mostra con opere Video, media e nuove immagini d'arte contemporanea di Steina e Woody Vasulka.

[m. pr.]

METRÒ, supplemento di IL MESSAGGERO
Roma, n°17 gennaio 1996

Esposizioni

Arte e cultura

71 • Woody e Staina Wasulka *Videosculture, videoinstallazioni e installazioni tecnologiche interattive dei maestri nordamericani.*
Palazzo delle Esposizioni. Via Nazionale, 194 (Esquilino) tel. 4885465. Bus 57, 64, 65, 70, 71, 75, 81, 170. ⊙10-21. Ch. mart. £12.000 (il biglietto è valido per tutte le attività del Palazzo). Fino all'11 gen.

LA REPUBBLICA - TROVAROMA, 21 dicembre 1995

Le Mostre in Corso

STEINA E WOODY VASULKA

Steina e Woody Vasulka sono fra gli indiscussi pionieri, oltre che fra i più affermati autori, della ricerca espressiva in sede tecnologica avanzata. Nel campo delle indagini linguistiche appoggiate a strumentazioni elettroniche i Vasulka, fin dagli anni Sessanta, hanno indagato a più che largo raggio la potenzialità estetica dei nuovi mezzi dando vita ad un lavoro che, allo stato attuale, nella sua complessità e totalità costituisce "ritratto" fra i più fedeli della realtà del nostro tempo.

● ***Palazzo delle Esposizioni,*** *via Nazionale 194;*

L'UNITÀ. Roma 17 dicembre 1995

Istruzioni per usare il periodo festivo andando in giro per mostre e rassegne

In «vetrina» Caravaggio e il Giappone

ENRICO GALLIAN

■ Settimana natalizia ricca di atmosfere d'arte, per chi vuole percorrere Roma volendo unire l'utile al dilettevole può benissimo se ne avesse voglia dopo aver saziato gli occhi dinanzi alle vetrine natalizie «riposarsi» all'ombra delle grandi mostre. Potrebbe farlo cominciando benissimo con la **Galleria Nazionale d'Arte Antica** (via Quattro Fontane 13. Orario: tutti i giorni ore 9 – 19; domenica 9 – 13, no lunedì. Ingresso L. 8.000, tel. 48.14.591) dove è in esposizione il *Narciso*, una tela attribuita al Caravaggio e restaurata di fresco. Può proseguire sempre «caravaggescamente» ai **Musei Capitolini** (piazza del Campidoglio, orario: tutti i giorni ore 9 – 19; domenica ore 9 – 13,45, no lunedì. Ingresso: L. 10.000 e 5.000 studenti, tel. 67102071) dove troverà *La natura morta al tempo di Caravaggio*. Grande esposizione di quadri della seconda metà del Cinquecento al 1630 circa, rassegna a ventaglio sulle esperienze di quella stagione, ruotando attorno a quel personaggio cruciale che è stato Caravaggio. Juan Sanchez Cotan dipinge cavoli, carote e porri. Fede Galizia si fa stimare per il quadro *Cesta con uva, prugne e pere*. L'Arcimboldo rivive nella ormai gioiosa trasgressione del suo *Ortolano* dal volto composto con i più svariati ortaggi. E poi c' è anche il cosidetto *Maestro di Hartfold* che dipinge fiori e frutta animando un fittissimo dibattito attorno alle attribuzioni. E se del Caravaggio manca all'appello la famosa *Cesta di frutta* della Pinacoteca Ambrosiana di Milano, comunque bastano il *Bacchino malato* e l'ormai celeberrimo *Ragazzo morso dal ramarro* per testimoniare la grandezza dell'artista.

Si può sempre comunque passare l'intera giornata nel **Palazzo delle Esposizioni** (via Nazionale 194, orario: 10 – 21, no martedì, tel.48.85.465. Ingresso L. 12.000 (il biglietto è valido per tutte le attività del Palazzo), dove si possono visitare ben quattro occasioni espositive. *Il Giappone prima dell'Occidente arte e culto in 4.000 ani di storia* è una vera e propria mostra evento dell'anno.Si tratta di 160 opere, fra le quali numerosi «Tesori nazionali» e «Importanti proprietà culturali», tutte selezionate da collezioni pubbliche e private giapponesi. *Woody e Steina Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea* non è una qualunque installazione di materiali puri e semplici ma una esposizione di video sculture, immagini elettroniche e multivisione tecnologiche interattive di due artisti nordamericani di origine europea, maestri riconosciuti in tutto il mondo nell'esplorazione dei nuovi linguaggi espressivi di origine tecnologica, nonché delle relazioni che essi hanno con il cinema, videoarte e arte contemporanea. *La Leggenda di un Impero. Felice Beato e la Scuola fotografica di Yokohama* vero e proprio mistero e suggestioni del Giappone di fine '800 atarverso imagini fotografiche curate da Monica Maffioli, finestre aperte su un mondo di tradizioni raffinate e affascinanti. E per finire *Il coraggio delle immagini*, progetti di un gruppo di architetti italiani su idee e disegni di Massimo Fagioli, con interventi che vanno dalla scala urbana, agli spazi pubblici, per giungere all'arredamento di interni ed al design.

Ma c' è da vedere anche, perché no, la **Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea** (via Francesco Crispi 24, ingresso portatori handicap: via Zucchelli 7. Orario: ore 9 – 18; domenica e festivi 9 – 13; no lunedì, tel. 47.42.843/8. Ingresso L. 10.000, studenti L. 5.000) dove all'interno di essa trovano posto tele di maestri del *Novecento* artistico da Sartorio, Michetti, Cambellotti a Mafai, Scipione, Quaglia, Guttuso.

CORRIERE DELLA SERA, Roma - 15 dicembre 1995

Box Office

RIPROPOSTE / Vasilicò con lo spettacolo su Musil

■ Il lavoro di Giuliano Vasilicò su Robert Musil continua anche questa stagione, sull'onda del premio Musil che gli è stato assegnato in giugno a Klagenfurt (città dove lo scrittore nacque nel 1880) per gli spettacoli e la ricerca su quest'artista portata avanti in una decina d'anni. Al teatro Franco Parenti di Milano torna quindi in scena «Il compimento dell'amore» (nella foto) a marzo, iniziando una tournée che toccherà a aprile Bologna e a maggio il Ghione di Roma. Vasilicò annuncia pure due incontri-seminari sullo scrittore al castello di Lerici (La Spezia) dal 29 al 31 marzo e a Roma dal 21 al 26 maggio.

SANTA CECILIA / Hogwood dirige il «Messiah»

■ Nell'imminenza del Natale, l'Accademia di Santa Cecilia proporrà oggi il «Messiah» di Haendel, con interpreti specializzati in questo genere: l'Academy of Ancient Music e il New College Choir di Oxford diretti da Christopher Hogwood; i solisti sono Emma Kirkby soprano, Catherine Robbin mezzosoprano, Laurence Dale tenore e David Thomas basso. La stagione riprenderà il 12 gennaio con il pianista Michail Pletnev.

EXPÒ / Nuovi linguaggi dell'elettronica

■ Al Palazzo delle Esposizioni si è inaugurata la mostra «Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea», esposizione di videosculture, immagini elettroniche e installazioni tecnologiche interattive dei due artisti nordamericani, maestri riconosciuti nell'esplorazione dei nuovi linguaggi espressivi d'origine tecnologica e nella storia delle relazioni fra cinema, videoarte e arte contemporanea (alle loro scoperte si devono gli effetti speciali di «Roger Rabbit» e «Terminator 2»). In occasione solo dell'apertura, ieri è stato proposta «Violin Power», «performance live» in cui Steina «suona» il video con il violino, generando suoni e immagini di grande suggestione.

LOCALI / All'Horus il gruppo «Babyra Soul»

■ All'Horus Club, stasera dalle ore 23 concerto dei «Babyra Soul», band romana emergente di funky e acid jazz, che presenterà il suo primo album che ha per titolo lo stesso nome del gruppo. Barbara Ottaviani, in arte Babyra è la cantante del gruppo; gli altri componenti sono Manuela Ottaviani, Ben Buck, Pierluigi Masciarelli, Tonino Leoni, Fabrizio Fratepietro, Diego Calcagno. Durante il concerto su un grande schermo scorreranno le immagini sulla storia del gruppo e la loro musica e il regista Alex Orlowsky girerà il video dell'album.

L'UNITÀ, Roma - 15 dicembre 1995

Steina e Woody Vasulka. Palazzo delle Esposizioni via Nazionale 194. Orario: 10 – 21, no martedì. Da oggi e fino all'11 gennaio. Esposizione di videosculture, e installazioni tecnologiche interattive di due maestri dell'esplorazione dei nuovi linguaggi espressivi d'origine tecnologica.

ROMA C'È, Roma
anno I, n°47, dicembre 1995

Woody e Steina Vasulka, media e nuove immagini nell'arte contemporanea. **La mostra presenta per la prima volta in Europa una vasta selezione delle più significative videografie e videoinstallazioni dei Vasulka, anticipando analoghe iniziative previste in Nordamerica e in altre città europee tra il '96 e il '97. Il visitatore viene immerso, tra installazioni e immagini, in uno spazio che non ha niente a che vedere con gli stereotipi e le idiosincrasie della visione umana. L'esposizione propone un percorso storico-antologico dagli anni Sessanta fino alle recenti esperienze che comprende videosculture inedite e proiezione di video d'autore e realizzazioni al computer prodotte dai Vasulka dal'69 a oggi.** Palazzo delle Esposizioni fino all'11 gennaio

ROMA C'È, Roma
anno I n°47 dicembre 1995

Esposizioni

Arte e cultura

INAUGURAZIONI

29 • Woody e Staina Wasulka *Videosculture, videoinstallazioni e installazioni tecnologiche interattive dei maestri nordamericani.*
Palazzo delle Esposizioni. Via Nazionale, 194 (Esquilino) tel. 4885465 . Bus 57, 64, 65, 70, 71, 75, 81, 170. ⊙10-21. Ch. mart. £12.000 (il biglietto è valido per tutte le attività del Palazzo). Dal 14 dic. Fino al 11 gen

ROMA C'È, Roma
anno I, n°49, dicembre 1995

Esposizioni

Arte e cultura

103 • Woody e Staina Wasulka *Videosculture, videoinstallazioni e installazioni tecnologiche interattive dei maestri nordamericani.*
Palazzo delle Esposizioni. Via Nazionale, 194 (Esquilino) tel. 4885465 . Bus 57, 64, 65, 70, 71, 75, 81, 170. ⊙10-21. Ch. mart. £12.000 (il biglietto è valido per tutte le attività del Palazzo). Fino al 11 gen.

RIVISTE

PERIODICI

Steina e Woody Vasulka

Se amate i prodigi della tecnica, questa è la mostra che fa per voi. C'è di tutto, suoni interattivi, immagini elettroniche, ossessioni corporali di fine millennio. Le due star [illegible] (ma di origini europee) della videoarte, finalmente approdate a Roma, sono un evento da non perdere. Il mondo della macchina e della realtà virtuale che arriva fino alla creazione di Terminator. Sarete bombardati da monitor accesi sulla memoria e il sogno. Palazzo delle Esposizioni, fino all'11 gennaio. [adge]

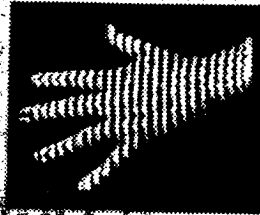
IL CORRIERE LAZIALE, Roma 3 gennaio 1996

MOSTRE

Steina e Woody Vasulka

Alle origini della videoarte

Dallo scorso 14 dicembre il Palazzo delle Esposizioni - via Nazionale - Roma, propone al pubblico le creazioni di due artisti contemporanei, Steina e Woody Vasulka. Conosciuti come "The Vasulkas", sono gli esponenti del nuovo linguaggio sperimentale: con questa mostra, dedicata a "Video, Media e Nuove Immagini nell'Arte Contemporanea", si sottopone all'attenzione quella ricerca sull'umanesimo che ha prodotto, nel corso degli anni, un 'unicum' di atmosfere della memoria.
Se Benjamin Woolley narra i mondi virtuali, Steina e Woody Vasulka si allontanano dalle esigenze irreali: il loro lavoro è centrato sul recupero della comunicazione, come dimostrano le 'opere' dal 1967 ad oggi.
Steina (Islanda 1940), violinista, e Woody (Moravia 1937), cineasta e ingegnere, hanno realizzato, a volte da soli, altre in coppia, la storia della videoarte. Attraverso videosculture, videoinstallazioni, installazioni tecnologiche interattive, "The Vasulkas" sono stati insigniti del premio "Laser d'or" Alvac/Unesco nel 1984, e la loro attività percorre le frontiere della tecnologia (che aiuta, e non poco, la ricerca espressiva). Ecco così, nella rassegna videocinematografica romana, i venti video di "Matrix", i pannelli di "Didactic Video Hibrid Hand Studies", i sedici video di "Tokyo Four", le diapositive di "Digital Images Studies", la grande realizzazione "The West".
Tracce di un lungo percorso che, in quasi trenta anni, ha visto sempre un'innovazione straordinaria dei mezzi disponibili: il loro "dialogo tra l'utensile e l'immagine" è la testimonianza del clima e del fervore della loro esplorazione.
L'iniziativa, curata da Marco Maria Gazzano, promossa dall'associazione culturale "Kinema" (che offrì, lo ricordiamo, la spettacolare esposizione delle opere di Nam June Paik), sarà visibile al pubblico fino al prossimo 11 gennaio. Da non perdere.

Gianfranco Ferroni

Panel 11

Hybrid Hand Study - W. Vasulka (1983)

IL MANIFESTO - EXTRA, Roma - 18 dicembre 1995

Roma

«Steina e Woody Vasulka»

Videosculture e installazioni [illegible] dei due maestri nordamericani, celebri in tutto il mondo per la loro sperimentazione sul linguaggio elettronico. Un evento eccezionale, assolutamente da non perdere. E ricordate: alle scoperte tecnologiche dei Vasulka si devono gli effetti speciali di film come «Roger Rabbit» e «Terminator 2».

Palazzo delle Esposizioni, fino all'11 gennaio'96

L'ESPRESSO
anno XLI - n° 50, 17 dicembre 1995

MOSTRE

GUIDA AL NATALE '95/CHE COSA GUARDARE

Il bello del Novecento

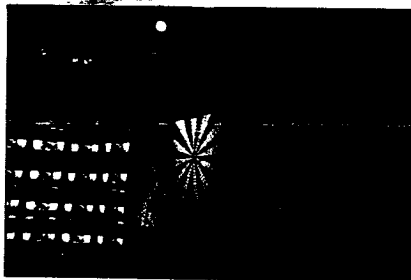
Mondrian a New York e Serrano a Pozzuoli. Warhol a Milano e Pistoletto a Pistoia. Il sesso a Parigi e l'impegno a Genova... In sedici mostre l'arte di un secolo a fine millennio

di Alessandra Mammì

STEINA E WOODY VASULKA

Due star della videoarte per una mostra davvero "tecnologica". Installazioni interattive, videosculture, realtà virtuali e una girandola di effetti speciali per questi maghi della visione. I due artisti nordamericani (di origine europea) vengono presentati in anteprima mondiale a Roma, con un'antologica, dagli anni Sessanta a oggi, a cura di Marco Maria Gazzano. Da esaminare come caposcuola anche perché agli allievi dei Vasulka si devono le sequenze più eclatanti di film come "Roger Rabbit" e "Terminator 2". *Roma, Palazzo delle Esposizioni. Dal 15 dicembre all'11 gennaio '96.*

'. Sotto: performance dei Vasulka

ARTI

VIDEOART,

di Alessandra Mammì

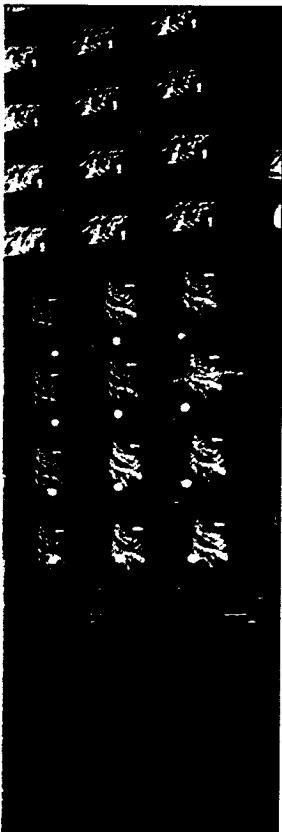
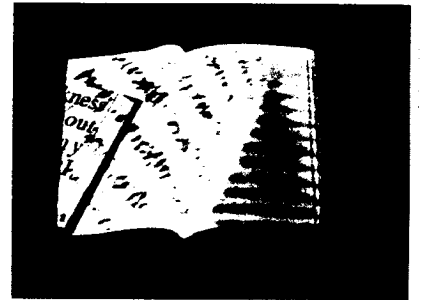
VENEZIA. BIENNALE '95. PADIGLIONE USA. «Signor Bill Viola se lo aspettava tutto questo successo?». Dallo sguardo vago che percorre le decine di visitatori in fila pur di visitare la sua mostra, si capisce che il videoartista proprio non se lo aspettava. Così come non si aspettava la "standing ovation" tributata al suo film "Deserts" dopo la proiezione all'Arsenale la notte del 9 giugno. Mancava solo il Leone d'oro. Purtroppo non è arrivato. Ma se non ha raggiunto Bill Viola, ha incoronato un altro video artista, suo collega, suo compagno di strada: Gary Hill. Stupito probabilmente anche lui dal fatto che dopo tanti anni di riconoscimenti discreti e apprezzamenti elitari, la consacrazione alla video art sia arrivata proprio nella Biennale del conservatore Jean Clair. Ma così è stato: a Viola la vittoria morale, a Hill il primo premio di scultura.

Qualcuno più che stupito è rimasto scandalizzato. Tuona lo scultore Enrico Baj dalle pagine del "Corriere della Sera": «Se uno scultore capace di far scultura subisce l'invasione di campo di un fotografo o di un videomaker che si spaccia per scultore, questi ha diritto di sentirsi leso e danneggiato» Forse. Il punto è che né Gary Hill né Bill Viola si sono mai sognati di spacciarsi per scultori. Piuttosto è la Biennale ad essere in ritardo sui tempi e a non aver ancora trovato il modo di premiare con giusta definizione la sua avanguardia. Ma se il nome è sbagliato, la celebrazione è giusta, perché mai come in questa Biennale dell'ordine il video è esploso con tutto il suo disordine di immagini irrequiete, fluttuanti, evanescenti. A detta anche dei denigratori (sempre Baj): «La Biennale del francese è stata un ulteriore trionfo dello show business con foto, video e immagini tecnologiche distruttive del senso di contemplazione in cui risiede il primato delle arti figurative».

Non solo a Venezia, naturalmente, ma ovunque nel mondo la videoart sta rapidamente minacciando il primato delle arti figurative e aspira a diventare il linguaggio dominante degli anni Novanta, così come la pittura lo fu negli anni Ottanta. A Montbéliard, in Francia, è nato un grande centro di produzione aperto agli artisti di tutto il mondo e

VENTURI/SINTESI

AVANGUARDIA/LÀ CONSACRAZIONE DELL'ELETTRONICA

ultima musa

A sinistra: l'allestimento di Nam June Paik per la Biennale del '93. Sopra: un'immagine tratta da "Delfi", video-opera di Studio Azzurro del 1990. A destra: particolare della video-installazione di Bill Viola per la Biennale '95. In alto accanto al titolo: opera di Gary Hill, premiato a Venezia

Alla Biennale di Venezia si premia un videoartista. Al Moma nasce l'ala videoinstallazioni. E da Taormina a Rabat, da Varese a Montbéliard è il video a trionfare. E' questa l'arte di domani? E riuscirà a civilizzare la tv?

finanziato dal governo francese. A New York il Moma ha inaugurato una sezione permanente di video installazioni. E perfino in Italia è annunciata in settembre la nascita di un museo-archivio a Varese. Eppure la videoart non è certo una novità. Ne è passato di tempo da quando la Sony intorno al '65 mise in commercio la prima telecamera portatile (port-pack) offrendo agli artisti un nuovo mezzo di espressione. E ne sono passati di esperimenti, ricerche e intere generazioni di videomaker. Tre almeno ne individua Vittorio Fagone, accreditato studioso del genere, nell'introdurre la monografia dedicata ai nostri bravissimi video artisti di Studio Azzurro ("Studio Azzurro", a cura di Valentina Valentini, Electa, in uscita). Quella storica di Nam June Paik e Wolf Vostell che immette il video nella corrente elettrica- emorragica di Fluxus arrivando a concepire (Paik) opere-tv lanciate tra tre continenti (Europa- Giappone -America). Quella di Viola e di Hill che usano il video per raggiungere gli abissi di una vita interiore e spirituale (il primo) o nei meccanismi più segreti della mente e del linguaggio (il secondo). Quella infine dell'ultima ondata di artisti che lo usano come un passepartout tra arte, teatro, cinema , tv. Un mezzo veloce di sintesi e attraversamento dei linguaggi (Studio Azzurro, appunto).

«Negli anni Settanta usare il video e fare avanguardia era tutt'uno. La ➤

VIDEOART

ARTI

videoart rappresentava la coscienza critica dell'arte contemporanea. L'immagine stessa della sua ideologia», spiega Valentina Valentini che dal 1985 dirige il Taormina Arte Video d'Autore, festival-video fra i più stimati sulla scena internazionale (prossima edizione in programma tra il 21 e il 23 luglio). «Poi negli anni Ottanta il video si eclissa, travolto dal ritorno alla pittura. Ricompare sul finire del decennio con imprevista capacità d'espansione, usato anche da grandi registi come Godard, Coppola, Wenders».

CERTO CHE DALLE PRIME, SGRANATE, imprecise, bianche&nere video-opere che per lo più testimoniavano con gravità un'azione e una performance, molte cose sono cambiate. Il mercato è arrivato in soccorso degli artisti rendendo sempre più accessibili ed economici mezzi sempre più sofisticati nella tecnologia e spettacolari nella resa. Il video è ormai una materia come un'altra. Si può usare al massimo della sua fascinazione come fa Bill Viola, nei suoi bui corridoi di immagini e suoni che ti raggiungono improvvisi e imprevisti sconvolgendo ogni abitudine percettiva. Si può usare come materia pittorica, come fece Nam June Paik nella Biennale del '93 rivestendo di schermi-video volta e pareti del padiglione tedesco e lasciando scorrere sull'intera superficie immagini coloratissime in una Sistina elettronica che gli regalò il meritatissimo premio per il miglior padiglione. Si può usare entrando direttamente nei linguaggi televisivi e cercando di smontarli e ricostruirli alla maniera dei Gorilla Tapes, videogruppo britannico ipersperimentale e iperpoliticizzato. «Il destino dell'artista è essere un virus. Scovare una cultura e crescere al suo interno», è la poetica di Gavin Hodge, militante e fondatore dei Gorilla Tapes. E se la cultura oggi non può prescindere dall'immagine virtuale, destino dell'artista è immergersi nel grande video-flusso.

Racconta Giovanna Trento, responsabile con Bruno Marino della videoteca del Museo laboratorio dell'università di Roma, di essersi trovata una sera a New York coinvolta in una bizzarra discussione. Il suo amico americano sosteneva che essendo la televisione il mezzo d'espressione egemonico nel mondo occidentale, il monitor era un oggetto ben più familiare del quadro. Per cui tutti gli artisti che utilizzano il video non sono affatto degli sperimentatori, poiché «l'immaginario video ci riporta al bagaglio della popular culture; all'ossessione della ricognizione nella società per cogliere ciò che più caratterizza un periodo; alla parola che si fa immagine; al nostro essere individui in un contesto sociale». In altri termini i video artisti ormai lontani dal marchio di forzati dell'avanguardia sarebbero i profeti di un nuovo Verismo. Tesi un tantino forzata. « In realtà», spiega Achille Bonito Oliva, che nel '72 organizzò una tra le prime rassegne italiane di video, film e performance d'autore al festival di Spoleto «la video arte segna la linea di confine e confluenza fra clima diurno e clima notturno, tra la posizione dello spettatore nel suo consumo quotidiano e quello eccezionale della contemplazione dell'arte. Uno stato di perenne dormiveglia».

Su questo limite la videoart sta davvero rappresentando il Realismo fine secolo. E' la tesi di un'intera rassegna "Artevideo tv", a Palazzo Sanguineti di Bologna fino al 9 luglio che raccoglie l'ultima generazione di videomaker (soprattutto italiani). «Il video artista», dichiara Alessandra Borgogelli, curatrice della manifestazione bolognese, «è oggi in grado di entrare nella realtà, di toccarla con l'immaterialità dei nuovi mezzi. E' un artista immateriale, che si muove in una realtà immateriale; che vuol rientrare nel corpo sociale dopo i decorativi anni Ottanta. E' un artista che non vuol più divertire, ma vuol far pensare. E il video non è solo il mezzo è anche il luogo entro il quale muoversi. Le autostrade telematiche, i network televisivi sostituiscono lo spazio della galleria. Il corpo dell'artista diventato virtuale raggiunge un'estensione illimitata. Il suo linguaggio imita quello della pubblicità e della tv ma è dilatato, amplificato. Il suo sogno è quello di creare un campo interattivo fortissimo, che tocchi tutto il mondo, entri nei linguaggi televisivi e magari giunga a creare persino una tv intelligente». Ci riuscirà? ■

"Elena di Troia", videoscultura di Nam June Paik del 1993

VIDEOART/I LUOGHI, GLI EVENTI, LE FESTE

Benvenuti al parco elettronico

Si moltiplicano i festival, dilagano le mostre, nascono veri e propri musei, esplode la sperimentazione televisiva. Dall'Italia all'Europa all'America una guida agli appuntamenti più importanti

di Arianna Di Genova

DOV'È LA VIDEOART? DOVE SI può vedere? Chi la conserva, chi la produce e chi la sta studiando? Fluttuante, esattamente come le sue immagini la video-art ha comunque i suoi recinti sacri. Eccoli:

I festival. Sono il regno della video-art. La cartina al tornasole della dilagante diffusione del genere. Da qualche anno infatti spuntano come funghi. Al primo posto, Austria, Germania e Francia. Tra i paesi più attivi, si attestano quelli latino-americani che alle tradizionali rassegne del Brasile, aggiungono quest'anno due prestigiosi appuntamenti: la **Biennale** di Santiago del Cile (23-27 ottobre) e il **Festival** di Buenos Aires (22-26 novembre). A sorpresa, sulla linea d'avanguardia, si affaccia anche il **Marocco** con un grande festival africano che si svolge contemporaneamente nelle sette città imperiali (in primavera). E se l'Australia si eclissa chiudendo i battenti al suo festival e il Nord America langue (a New York c'è solo un **Digital Salon** dal 13 al 27 novembre), a risollevare le sorti di quest'arte pensa il Canada, con il suo prestigioso appuntamento di Montreal (19-25 settembre), alla sua seconda edizione. In Italia tre gli eventi di grande risonanza. La **Rassegna Internazionale Video d'Autore** di Taormina, diretta da Valentina Valentini (21-23 luglio) che quest'anno propone un osservatorio puntato sull'Italia, una personale dedicata a Greenaway, la presentazione delle opere di Gunther. **Invideo** di Milano, biennale con una commissione che seleziona le migliori opere viste nei festival che vengono poi fatti acquistare dalla Regione Lombar-

L'Espresso

L'Espresso 7 LUGLIO 1995

Una video-proiezione di Paolo Canevari sul museo Barracco

Parlo come video

Le parole chiave della nuova arte

Come parla un video artista? Parla difficile. Per cui ecco un breve glossario per orientarsi nella babele dei linguaggi audiovisivi.

Videoarte. Si intende un'opera che ha come supporto un nastro magnetico ed è girata con la telecamera. Può anche essere il risultato di una combinazione di macchine elettroniche e manipolazioni alla consolle.

Videoinstallazione. E' un genere di scultura ambientale in cui l'artista coinvolge e allestisce anche lo spazio. Si possono utilizzare monitor, circuiti chiusi, satelliti, computer, oppure vari linguaggi insieme. Il pubblico gira dentro l'opera.

Videoscultura. La parte meccanica entra a far parte dell'opera. Ad esempio, il robot costituito da monitor di Nam June Paik è una videoscultura.

Videoperformance. Può essere la documentazione di un'azione artistica su banda magnetica (videodanza e videoteatro) o una vera e propria opera che prevede diverse interazioni di mezzi tecnologici: performance intermediale, che utilizza laser, computer, schermi per proiezioni, il corpo dell'artista...

Installazione tecnologica. Si basa puramente su sensazioni percettive e sulla partecipazione sensoriale.

Computer art. Non procede per via analogica, ma su immagini digitali, di sintesi. Lavora sulla base di algoritmi e calcoli matematici. Il software più famoso è "Anyflo" di Michel Bret.

A.D.G.

dia. E' l'unica rassegna che fornisce un mercato alle arti elettroniche. **Ondavideo** di Pisa, diretto da Sandra Lischi, in collaborazione con l'università e il Comune, con un'attività permanente che propone eventi tutto l'anno. Fuori confine, è Locarno la città delle arti elettroniche. Il suo **Videofest** (31 agosto-3 settembre) è atteso in tutto il mondo. Diretto da Marco Maria Gazzano, ha lo statuto del concorso. Seleziona tutta la produzione di videoarte mondiale dell'ultimo anno e i lavori premiati rimangono in permanenza, presso un archivio. Quest'anno apre la manifestazione la retrospettiva di Katsuhiro Yamagushi. Una sezione a parte, in occasione del centenario della radio, verrà dedicata all'arte acustica.

Musei e mostre. Sono un ulteriore segnale della consacrazione. Se al **Moma di New York** va il merito di essere stato il primo grande museo del mondo a inaugurare, in giugno, una sala permanente di Video installations, in Italia, per la precisione a Varese, dal 30 settembre ci sarà un intero museo nato dall'archivio di **Luciano Giaccari**. Frutto di 25 anni di collezione, la raccolta comprenderà circa 1.000 titoli divisi per sezioni: videomusica, videodanza, videoteatro, videoperformance. Anche il **Museo laboratorio dell'università di Roma** ha un'attività molto intensa. La sua videoteca, curata e catalogata da Bruno di Marino, è aperta a tutti e ogni anno vi si svolgono importanti manifestazioni (in questo mese: videomaker americani). Da non perdere alcune mostre e eventi in programma quest'estate. A **palazzo Sanguineti di Bologna** è in corso, fino al 9 luglio, una rassegna con una quarantina di opere di giovani videoartisti; a Perugia, alla Rocca Paolina, c'è una personale di **Fabrizio Plessi**, forse il più famoso videoartista italiano (dal 9 luglio al 27 agosto); **a Roma** invece si è scelta una forma di esposizione particolare: si proiettano i video sulle facciate dei monumenti. La rassegna, a cura di **Stefania Miscetti e 2RC** Edizioni d'Arte, prevede per le serate proiezioni delle opere di Doris Bloom e William Kentridge, Paolo Canevari, Yoko Ono. Sempre a Roma, al **Palazzo delle Esposizioni**, il 18 ottobre, un evento in anteprima mondiale: l'antologica del maestro e fondatore della video arte, Woody Vasulka.

Produzioni. Quanto costa fare un video? Molto. Per un artista normalmente troppo. E allora o interviene lo Stato (come in Danimarca) o, come avviene in Italia, il videomaker è costretto a emigrare, metti in Giappone. Da quattro anni però, anche in Europa, e precisamente a **Montbéliard**, è nato un grande centro di produzione, in un castello della Peugeot ristrutturato con i fondi del ministero della Cultura francese. Gli artisti vengono ospitati "en residence" per il tempo necessario alla realizzazione della loro opera. Da noi, il **Centro di Video Arte di Ferrara**, un tempo anche fucina produttiva, ha navigato in cattive acque e ora è in fase di rilancio. Capitolo a parte la televisione, da sempre fucina produttiva per la video-art. In Europa le più prestigiose emittenti conservano uno spazio per la sperimentazione (Arte, Channel Four, Rtbs, la televisione del regista Alexander Kluge in Germania, prestigiosissima a livello culturale). Mentre l'Italia ha anticipato tutti e poi ha perso il treno per il Duemila. Nel '90 era nata la rete culturale, la prima transnazionale, via satellite, **Rai Sat.** Ha avuto vita breve e nel '93 ha chiuso. Art director era Mario Sasso e alla costruzione del palinsesto erano chiamati a collaborare i migliori artisti internazionali, da Nam June Paik a Enzo Cucchi, autore delle sigle per le soap opera. L'intera sua programmazione è costata 30 miliardi, l'equivalente di 5 puntate di "Domenica in". Il futuro del linguaggio audiovisivo era tutto lì. E lì è stato sepolto. ■

Video-performance dell'artista tedesca Vanessa Beecroft

CINQUANTA & PIU', Roma - maggio 1995

ROMA. Woody e Steina Vasulka sono i protagonisti di una rassegna curata da M.M.Gazzano in collaborazione con l'associazione Kinema. Viene proposta così l'opera di questi celebri videoartisti nordamericani che utilizzano mezzi multimediali, con una ricca selezione di video installazioni, videosculture e installazioni tecnologiche. L'occasione espositiva accende così i riflettori su queste nuove esperienze visive concentrando l'attenzione su due personalità notissime che con la loro ricerca hanno fornito il fondamento degli effetti speciali ammirati in films di successo come Roger Rabbit e Terminator 2.

• Palazzo delle Esposizioni. Fino al 1 giugno

RIVISTE

D'ARTE e MEDIA

LA REPUBBLICA - TROVAROMA, 14 dicembre 1995

Il Piacere dell'Occhio

Video e nuove immagini al Palaesposizioni

Con i Vasulka l'arte è tecnologica

Si deve a Marco Maria Gazzano l'organizzazione e la cura di Steina e Woody Vasulka, questa importante mostra e manifestazione che per la prima volta in Italia dispiega in modo più esauriente, anche se non esaustivo, il lavoro di una coppia di artisti e operatori visivi. Steina e Woody Vasulkasono fra gli indiscussi pionieri, oltre che fra i più affermati autori, della ricerca espressiva in sede tecnologica avanzata. Nel campo delle indagini linguistiche appoggiate a strumentazioni elettroniche i Vasulka, fin dagli anni Sessanta, hanno indagato a più che largo raggio la potenzialità estetica dei nuovi mezzi dando vita ad un lavoro che, allo stato attuale, nella sua complessità e totalità (dalle video-installazioni e video-sculture, alle immagini al computer, fino alle più che recenti esperienze di "realtà virtuale" ed alle performances di interazione fra suono e immagine) costituisce "ritratto" fra i più fedeli della realtà del nostro tempo. Per non pochi versi anche premonitore, il loro operato, degli scenari di un futuro, viepiù prossimo al presente, in cui i destini della percezione dell'individuo vengono messi in crisi dai sistemi di registrazione ed elaborazione di immagini delle "macchine".

Un'immagine del video "Art of Memory" di Woody Vasulka, dell'87

● ***Palazzo delle Esposizioni***, *via Nazionale 194; tel. 4885465. Orario: 10-21; chiuso martedì; dal 14 alle ore 19, e fino all'11 gennaio.*

L'UNITÀ, Roma - 27 dicembre 1995

Cento percorsi d'arte per battere la crisi

Roma sta attraversando un momento veramente eccezionale per l'arte contemporanea. Tra le occasioni espositive di queste giornate di fine d'anno piacevolmente invitanti, *l'Unità* vi propone un originale percorso d'arte nelle gallerie private della città, tra opere d'avanguardia, le sculture di Louise Nevelson, dipinti d'autore ma anche videosculture, immagini elettroniche ed installazioni tecnologiche interattive.

ENRICO GALLIAN

■ Roma sta attraversando nonostante tutto, – mercato dell'arte in crisi, chiusura imminente di storici spazi espositivi privati – un momento eccezionale per l'arte contemporanea. Si susseguono a vista d'occhio inaugurazioni su inaugurazioni e tante altre occasioni d'arte continueranno ad esserci nel '96. L'atmosfera natalizia che si respira per Roma sembra quasi sollecitare gli operatori culturali, gli artisti in genere a non alzare la bandiera bianca della resa di fronte all'emergenza economica venutasi a creare dopo l'inizio della *Seconda Repubblica*. Detto ciò continuiamo la nostra perlustrazione artistica in giro per Roma raccontando cosa c'é da vedere di arte contemporanea.

Cominciamo da una importantissima mostra che si tiene alla Galleria *Marcello Aldega* (via del Seminario 117, orario: dal lunedì al venerdì ore 15,30 – 19,30, fino al 14 febbraio 1996) dedicata ad una delle più rappresentative scultrici del secolo: **Louise Nevelson** (nata a Kiev, in Russia nel 1900 – New York 1988). Già ampiamente celebrata in Italia lo scorso anno al Palazzo delle Esposizioni con una personale, curata da Germano Celant, che ne proponeva la produzione successiva agli anni '60, questa mostra alla Galleria *Aldega* propone quello che è alla base dell'arte della Nevelson, uno straordinario coacervo di più «paternità», dadaista, metafisica *de chirichiana*, neo-plasticismo, scultura precolombiana e totemismo della scultura atzeca. 12 sculture e quattro rarissimi disegni realizzati tra il 1930 e la fine degli anni '50, riproducenti soggetti animali, mitologici e a sfondo sessuale chiamato *Lovers*.

Steina e Woody Vasulka al Palazzo delle Esposizioni (via Nazionale 194, orario: 10 – 21, no martedì, fino all'11 gennaio 1996. Ingresso L. 12.000, (valido per quattro mostre)) per la prima volta in Europa, espongono videosculture, immagini elettroniche ed installazioni tecnologiche interattive. I due artisti nordamericani di origine europea, sono maestri riconosciuti in tutto il mondo nell'esplorazione dei nuovi linguaggi espressivi d'origine tecnologica. Ma sono anche punti di riferimento culturale nella storia delle relazioni tra cinema, videoarte e arte contemporanea. E proprio per questa loro riconosciuta importanza artistica si poteva esporre un più nutrito percorso di opere e anche meglio di come è stato allestito nei locali angusti di via Milano.

Paolo Di Capua invece è uno scultore che scolpisce il legno, in silenzio, che esige dall'osservatore raccoglimento e immedesimazione. Lo scultore espone al *Salon Privé* (via Natale Del Grande 39, orario: 17 – 20, no lunedì e festivi, fino al 5 gennaio 1996) opere recenti assieme ad una scultura titolata *Luoghi del silenzio*, enorme, che riassume in sè le indicazioni di un luogo linguistico capace di «farsi» osservare pensando alla terribilità del vuoto ma anche alla «pienezza» dell'opera. In sostanza la scultura sequestra il frastuono esterno alla materia invitando l'osservatore a fermarsi, pensando al «significato» dell'opera».

Alberto Zanazzo e **Alfredo Zelli** espongono al Museo Laboratorio di Arte Contemporanea *La Sapienza* (piazzale Aldo Moro orario: 9 – 13, fino all'11 gennaio) nell'ambito della rassegna progettata da Maurizio Calvesi, delle scelte della giovane critica di ambito romano, Zanazzo scelto da Teresa Macrì e Zelli da Augusto Pieroni. Zelli ha costruito un' installazione composta da tre strutture «dialoganti» con i volumi architettonici del Museo. Strutture che «conversano scompaginando» lo spazio, diventando esse stesse «portanti» e in questo caso «polemizzano» con l'altro «costruttore» Marcello Piacentini che lo progettò nel 1936. Zanazzo ha invece realizzato un progetto «politico» dissacratorio di creazione artistica, chiamandolo «Hic Sunt Leones» espressione usata dai cartografi nei tempi andati per liquidare territori inesplorati e sconosciuti. In sostanza l'artista recupera vecchi titoli di giornale che strillano la malapolitica della *Prima Repubblica* al tempo di Craxi confrontandoli con l'impossibilità che vigeva allora e comunque con quella odierna di accesso alla conoscenza sia delle modificazioni in atto sia della storia in generale.

IL SOLE 24 ORE, Milano - 24 dicembre 1995

— CALENDART

di Marina Mojana

MOSTRE IN CORSO

ITALIA

■ **BOLOGNA** - Palazzo Re Enzo, piazza Nettuno, fino al 14 gennaio 1996 *Henry Moore*; gli ultimi dieci anni di scultura dell'artista inglese (1898-1986).

■ **CALTANISSETTA** - Museo Diocesano, fino al 31 dicembre *Le botteghe orafe siciliane*; manufatti preziosi dei secoli scorsi.

■ **MILANO** - Fiera di Milano, fino al 7 gennaio 1996 *Arte a Milano 1906-1929*; nel padiglione 35 sono raccolti oggetti d'arte tra futurismo e design fino alle prime prove di Novecento.

■ **PADOVA** - Piano nobile Stabilimento Pedrocchi, fino al 3 marzo 1996 *Argenti veneti del '700 e '800*; esemplari dal tempo della Repubblica Serenissima fino al Regno Lombardo Veneto. Tel. (049) 8204501.

■ **ROMA** - Palazzo delle Esposizioni, via Nazionale 194, fino all'11 gennaio 1996 *Steina e Woody Vasulka*; video, media e nuove immagini nell'Arte Contemporanea attraverso video-sculture e installazioni interattive dei due artisti nordamericani di origine europea. Tel. (06) 4828757.

Accademia Valentino, fino al 18 febbraio 1996 *Misteri di una fanciulla*; ori e gioielli della Roma di MarcAurelio da una nuova scoperta archeologica avvenuta lungo la via Laurentina in località Villerano. Tel. (06) 6792292.

Palazzo Venezia, fino al 30 aprile 1996 *Federico II e l'Italia*; luoghi *segni e strumenti*; un itinerario visuale attraverso la penisola che conobbe il re degli Svevi. Tel. (06) 6892652.

■ **TORINO** - Promotrice delle Belle Arti, viale B. Crivelli 11, Parco del Valentino fino all'8 aprile 1996 *nefertari luce d'Egitto*; 130 reperti di civiltà egizia del 1270-1225 a.C. Telefono (011) 884432.

LA STAMPA, Torino - 23 dicembre 1995

IL TACCUINO

LIVE - **Jazz Club Music Inn** (largo dei Fiorentini 3), i Non Solo Soul. **Coco Loco** (via Folgarella 54, Ciampino), «Aspettando Babbo Natale», animazione con splendide ragazze in costume. Blues con la band Più Bestial che Blues al **Fondea** (via Crescenzio 82/a). **Convair** di Fiumicino, musica e cabaret con Francesco De Siena. **El Charango** (via di S.Onofrio 28), i Los Farias.

CINEMA - **Grauco** (via Perugia 34), 16,30, disegni animati dal titolo «I racconti della vigilia di Natale». Alle 19, per il ciclo «I fautori del Cinema: Frank Capra», «La vita è meravigliosa» e «L'eterna illusione», con James Stewart e Lionel Barrymore. La sala riapre mercoledì 27. **Palazzo Esposizioni** (v. Nazionale 194), dalle 16, proiezioni della rassegna dedicata a Akira Kurosawa.

TEATRO - Una prima al **Teatro Nazionale** (via del Viminale 51). Debutta «La fortuna con l'effe maiuscola» di Eduardo De Filippo e Armando Curcio. Interpretazione e regia di Carlo Giuffrè, partecipazione del fratello Aldo. Ultimo allestimento al **Teatro Belli** (piazza S. Apollonia 11/a); di «Bagno finale», partitura per attore solista in un atto scritta da Roberto Lerici. Interprete Andrea Buscemi, regia di Carlo Emilio Lerici. Replica finale anche al **Teatro Euclide** (piazza Euclide 34/a), di «Tesoro hai lasciato le ali nell'armadio», commedia brillante scritta e diretta da Vito Boffoli. **Teatro SpazioUno** (vicolo dei Panieri 3), proseguono fino alla fine del mese le repliche di «Dinner party», commedia di Pier Vittorio Tondelli interpretata da Andrea Barsacchi, Raffaella Brisi e Simone Santercole. Regia di Alessandro Pondi.

MUSICA - Chiesa di **Santa Maria in Trastevere**, omonima piazza, ore 21, il coro Lirico Marchigiano Vincenzo Bellini in un repertorio di Poulenc, Mozart, Gindro. Soprano Charlotte Zeiher, tenore Sergio Panajia, mezzosoprano Susan Long Solustri. Orchestra Filarmonica Marchigiana diretta da Luciano Bellini. Ingresso gratuito. Chiesa **S.Giulio** (via Maidalchini 17), ore 21, il complesso strumentale Melos in brani del '600 italiano.

MOSTRE - Fino al 7 gennaio al **Museo del Folklore** (piazza S. Egidio), è allestita la mostra «World press photo - Fotografia e giornalismo: le immagini premiate nel 1995». A **Palazzo Esposizioni** (via Nazionale 194), si può visitare «La leggenda di un impero», il Giappone raccontato attraverso le fotografie di Felice Beato e della scuola di Yokohama, con una serie di stampe uniche e preziose conservat a Firenze. Sempre a Palazz Esposizioni, fino all'11 gennaio, videosculture, immagin elettroniche e installazion elettroniche interattive dei du artisti nordamericani Steina Woody Vasulka. Presso lo spazio **Torbellamonaca Expo** (via Ferdinando Conti), sono esposte 6 stampe in bianco e nero dell mostra «L'oro del circo». Ritratti gli artisti delle grandi famiglie circensi attraverso l'obiettivo di Donata Pizzi. Fino a 30 gennaio. In tema natalizi vale la pena visitare la XX mostra internazionale dei 100 Presepi Internazionali nelle sal del **Bramante** (piazza del Popolo), in orario 9,30-20.

[m. pr.

CORRIERE DELLA SERA, Roma - 20 dicembre 1995

LA CURIOSITÀ

Se alle soglie del Terzo Millennio si guarda sempre più al passato non mancano i giovani artisti che invece si confrontano con le nuove tecnologie. A far conoscere le nuove frontiere delle Arti elettroniche è una mostra che si è appena inaugurata al Palazzo delle Esposizioni. Steina e Woody Vasulka giungono dal Nordamerica con la loro videoarte. L'insolita coppia, lei violinista islandese, cineasta di Praga lui, realizzano da soli le apparecchiature e i softwares necessari alla loro ricerca.

Specchi elettronici autoriflessi, telecamere puntate contro la televisione per rapire immagini da riprodurre e elaborare con il video. I «giochi» concessi dalla videoarte sono infiniti.

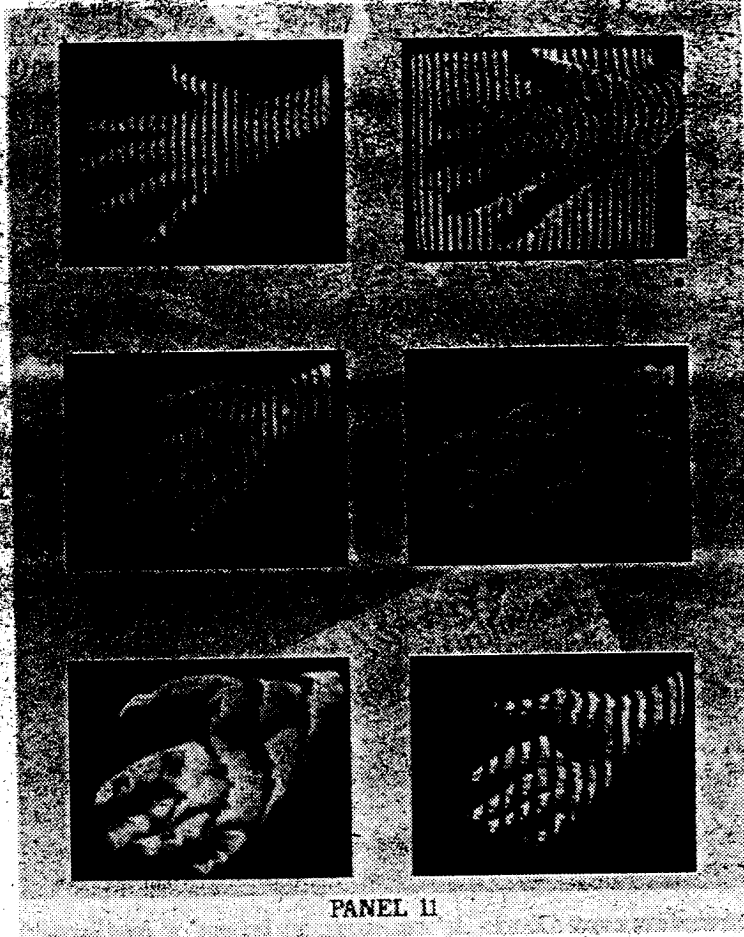
LIBERAZIONE, Roma
anno V n°214, 15 dicembre 1995

Si apre oggi a Roma la mostra dei videoartisti Vasulka

La tecnoutopia di Steina e Woody

Marco Romani

ROMA. Sembra di entrare in una bottega artigiana del futuro. Questa l'impressione che si riceve visitando la mostra delle opere di Steina e Woody Vasulka allestita al Palazzo delle Esposizioni (da oggi all'11 gennaio). I due videoartisti sono tra i maggiori esponenti, insieme a Paik, del rinnovamento del linguaggio creativo della seconda metà del secolo. Islandese e violinista Steina, cineasta moravo Woody, i Valsuka si sono stabiliti nel Sud-Ovest americano negli anni '60. «Quei colori - racconta Steina Vasulka - l'azzurro intenso del cielo per 300 giorni l'anno, lo spessore delle nuvole, divengono paesaggio interiore». La loro ricerca non rinnega le esperienze artistiche del passato, ma le assume interamente per trasformarle in nuove immagini caratterizzate dall'interattività tra artista e macchina. Il rapporto è assolutamente paritario. «Non ci poniamo - spiega Steina - in una posizione di superiorità rispetto al mezzo meccanico o elettronico. La nostra è una *partnership* assoluta, anzi a volte gli strumenti divengono i nostri grandi maestri». A testimoniarlo è l'installazione che apre la mostra. Due monitor con al centro una sfera di alluminio montata su un meccanismo che ruota con due braccia. Due telecamere riprendono, direttamente e attraverso il riflesso della sfera, ciò che accade intorno. I confini dell'opera vengono eliminati. Rientrano nell'opera - la costituiscono materialmente - i visitatori con i loro gesti, le loro espressioni. Ma, ed è quello che sottolineano i due artisti, è direttamente l'occhio della macchina e non quello umano a fare l'opera. «Volevamo - continua Steina - porre gli occhi fuori dal corpo, collocarli nei punti più impensati». Oggi, questi discorsi sono

"Hybrid hand study" (1983) di Woody Vasulka. Il catalogo (edizioni Fahrenheit 451), introdotto e curato da Marco Maria Gazzano, raccoglie anche testimonianze scritte dei due artisti. In alto: "Giovane con un cesto di frutta", una delle opere di Caravaggio in esposizione ai musei capitolini

voluzionari. Non a caso gli allievi dei Vasulka sono, nel cinema e nell'industria, i maggiori sperimentatori del linguaggio video. All'alta tecnologia, le opere di questi due artisti uniscono una "manualità" che davvero ricorda le botteghe rinascimentali: tutte le macchine e i software sono costruiti da Woody. «Più che videoartisti - puntualizza Steina - amiamo definirci "filosofi della pratica". Il nostro lavoro, infatti, non parte dalla mente per arrivare alle mani, ma dal lavoro concreto. Solo successivamente, diviene filosofia». La ricerca dei Vasulka, e so-

l'elettronica le onde sonore si trasformano direttamente in immagine, la sorgente è unica. Questo il senso dell'eccezionale performance, *Violin power*. Il suono del violino di Steina modifica le sequenze video preregistrate dando corpo visivo alla musica prodotta.

Una forte carica utopica segna la produzione artistica dei Vasulka. Rinunciare alle attuali rappresentazioni della realtà significa riscoprire i bisogni e i desideri degli uomini e «magari - sostiene Woody in un passo riportato nel catalogo edito da Fahrenheit 451 - scopriremmo che proprio i nostri deside-

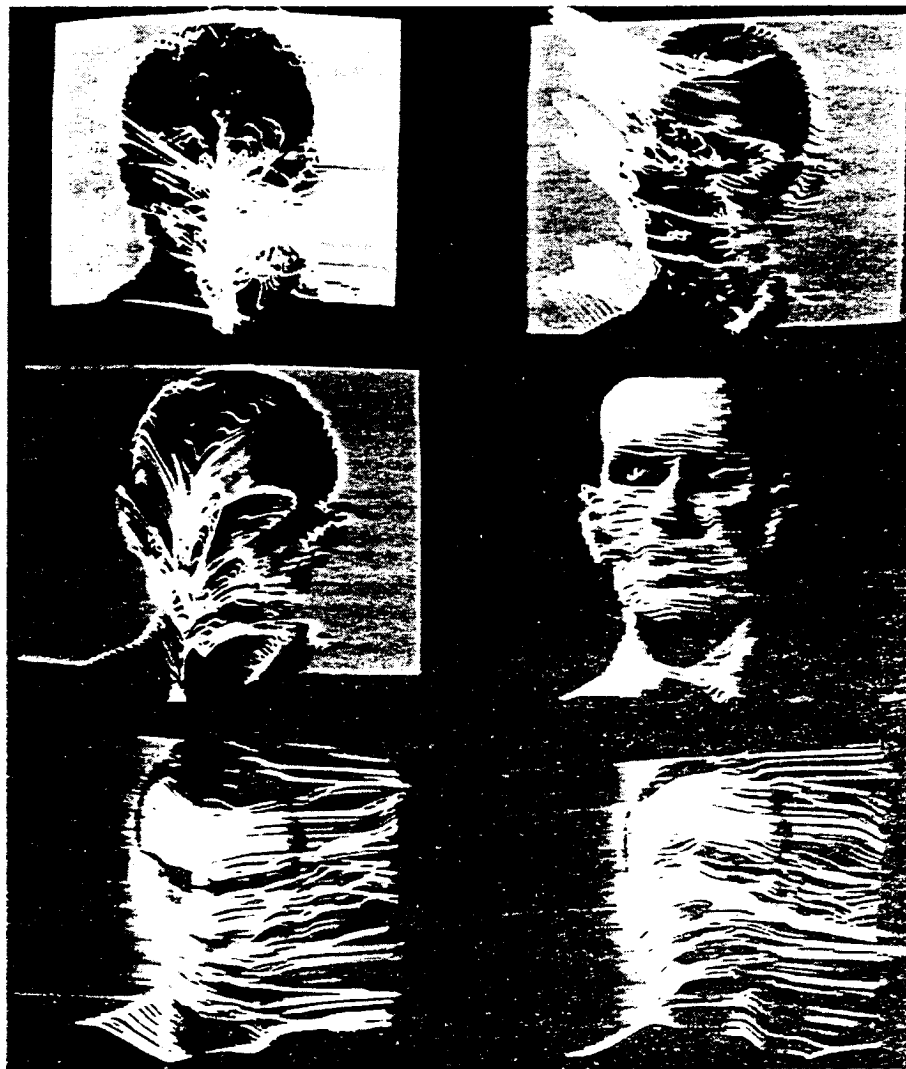
IL MANIFESTO, Roma
anno XXV n°296 - venerdi 15 dicembre 1995

Videomanie

In rassegna a Roma le installazioni dei due pionieri delle arti elettroniche. Tra tecnologia hi-tech e archeologia delle macchine

ARIANNA DI GENOVA

STEINA Vasulka ha un caschetto di capelli bianchi che le incorniciano un volto nordico e altrettanto pallido. Se ne sta in disparte, mimetizzata in una nuvola di nero fumo (i suoi vestiti) e non sembra molto abituata ad accogliere la stampa. Non ha la malizia delle star e non svicola dalle domande che le vengono rivolte.

Piuttosto risponde altro, seguendo un suo filo interiore del discorso che necessariamente scavalca le richieste. Tv e videoarte? «E' un peccato che non si incontrino. Ma quando guardo la tv, non ci penso, sono una pura consumatrice». Realtà virtuali e sparizione del corpo? «Credo che io e Woody (il marito, con il quale costituisce una prodigiosa coppia artistica da circa trent'anni, *ndr*) abbiamo un concetto più primitivo del corpo e con le nostre macchine lo togliamo semplicemente di mezzo, senza dover prendere gli occhi e spostarli da un'altra parte, al di fuori della testa, come invece fanno le realtà virtuali». Cos'è la *filosofia della pratica*? Nulla di speciale: soltanto «il nostro modo di lavorare, perché noi costruiamo gli strumenti, operiamo col cervello e con le mani». Risposte minimali quelle di Steina, quasi ingenue. Che riportano sempre l'arte al suo punto di partenza, senza infarcirla di concetti né di farneticazioni estetiche. Le sue parole sono concrete, essenziali, «archeologiche» forse. Più volte lei si re...». L'arte, le installazioni, i video sono lì, oggettivi e un nuovo linguaggio è già nato, talmente evidente da far risultare inutile ogni dibattito.

Ora i due coniugi Vasulka (purtroppo Woody, malato, non è fisicamente in Italia), pionieri delle arti elettroniche, sono a Roma, per una mostra-evento ospitata dal Palazzo delle Esposizioni (fino all'11 gennaio), regalando alla città una ghiotta anteprima di un tour che toccherà

Organizzata dall'associazione culturale Kinema e curata da Marco Maria Gazzano (col coordinamento di Adriana Amodei), la rassegna vuole essere un percorso antologico, un attraversamento del tempo che va dagli anni 60 alle più recenti videosculture e realizzazioni al computer della storica coppia, nordamericana solo d'adozione (Steina è nata in Islanda

Woody Vasulka, da uno studio per «Organizational models of the electronic image», 1987

musicista, lui ingegnere prestato all'industria cinematografica, i due si conobbero a Praga all'inizio dei Sixties, dove Steina studiava sui pentagrammi («ma non ho abbandonato il mio campo. Ancora oggi – dice – suono una volta alla settimana in un quartetto di archi. Eseguiamo i 'classici': Mozart, Bach, niente avanguardia»). Nel '65 partono per New York e lì co-

deomaker, in un addentrars progressivo nel campo dell'ele tronica e del digitale. Wood; più scientifico per formazion si dedica a destrutturare il li: guaggio matematico sotteso computer, Steina si concentr sullo «spazio», sull'interazion di suono e immagine. Collabora no strettamente, inventano e cc struiscono macchinari e softwa re con i quali sperimentano lir guaggi e sintassi inedite. L sconfinamento, il non-limit dell'inquadratura ottenuta i orizzontale con la connession di diversi monitor, è il fulcr della loro poetica.

Nel '71 creano anche un labo ratorio produttivo, *The Kitche*: vera fucina dell'interattività. R. fiutano il contatto con la grand industria, ma i loro effetti spe ciali troveranno casa ben prest nell'immaginario del cinem. attraverso la diaspora di allie che si riverseranno a Hollywoo per stupire con le sequenze c *Terminator 2* o di *Roger Rabbit*.

Le loro abitazioni, fin dai pr mi anni di convivenza, sono ur «bottega rinascimentale», un studio *in fieri*, dove i due vivon in simbiosi con le macchine, i: una continua relazione tra visi ne e oggetto che la riproduc Per Steina il paesaggio è la not dominante che le permette d imbastire una narrazione ant naturalistica, musicale, basat su temi, contrappunti, fughe Per Woody si tratta di esplorar la mente, «la casa portatile de nostro meccanismo percettivo» come ama definirla.

Al Palazzo delle Esposizion di Roma, in un itinerario rigoro so, si possono toccare con man le ossessioni artistiche dei Va sulka. Da *Allvision* (del '71) due telecamere montate su u: congegno che girano insieme una sfera specchiante, ripren dendo il pubblico –, a *Pyrigly phs*, un fuoco elettronico che in vade una stanza come fosse l dimora di un misterioso sciama no, fino a *Tokyo Four* e *The Wes* (incursione nello scioccant paesaggio dell'ovest america no), la contaminazione dei lin guaggi è totale: tutto il mondo fi nisce in video, tra elettronica fantasmi digitali. E per chi nor fosse soddisfatto delle installa zioni presentate, per cinque or al giorno, potrà godersi la retro spettiva videocinematografica dei Vasulka dal '69 al '95. Da non perdere, il bellissimo *Art o Memory*, repertorio di immagini che rappresentano quasi un

QUOTIDIANI

CRONACA ROMANA

LA REPUBBLICA - TROVAROMA, 14 dicembre 1995

Video e nuove immagini al Palaesposizioni

Con i Vasulka l'arte è tecnologica

Si deve a Marco Maria Gazzano l'organizzazione e la cura di Steina e Woody Vasulka, questa importante mostra e manifestazione che per la prima volta in Italia dispiega in modo più esauriente, anche se non esaustivo, il lavoro di una coppia di artisti e operatori visivi. Steina e Woody Vasulkasono fra gli indiscussi pionieri, oltre che fra i più affermati autori, della ricerca espressiva in sede tecnologica avanzata. Nel campo delle indagini linguistiche appoggiate a strumentazioni elettroniche i Vasulka, fin dagli anni Sessanta, hanno indagato a più che largo raggio la potenzialità estetica dei nuovi mezzi dando vita ad un lavoro che, allo stato attuale, nella sua complessità e totalità (dalle video-installazioni e video-sculture, alle immagini al computer, fino alle più che recenti esperienze di "realtà virtuale" ed alle performances di interazione fra suono e immagine) costituisce "ritratto" fra i più fedeli della realtà del nostro tempo. Per non pochi versi anche premonitore, il loro operato, degli scenari di un futuro, viepiù prossimo al presente, in cui i destini della percezione dell'individuo vengono messi in crisi dai sistemi di registrazione ed elaborazione di immagini delle "macchine".

Il Piacere dell'Occhio

Un'immagine del video "Art of Memory" di Woody Vasulka, dell'87

● ***Palazzo delle Esposizioni,*** *via Nazionale 194; tel. 4885465. Orario: 10-21; chiuso martedì; dal 14 alle ore 19, e fino all'11 gennaio.*

FLASH ART, Milano
anno XXIX n°197 aprile/maggio 1996

Video a Roma

Steina e Woody Vasulka, Yoko Ono, Marcel Odenbach

Triplice percorso romano con le videologie contemporanee di artisti internazionali che, in diversi anni di onorata autonomia professionale, hanno lanciato e lasciato segnali davvero importanti: si tratta della coppia Steina e Woody Vasulka, della fluxusiana Usa Yoko Ono e del tedesco Marcel Odenbach. Appuntamenti con fenomeni essenziali per capire arterie principali e deviazioni strutturali del video come forma di espressione autonoma: tre modi in cui, tramite l'arte della cinepresa filmante, vengono filtrate e rimandate forme meno note, stranezze dai tempi insoliti, visioni anticonformiste, compressioni e dilatazioni del mondo in dettaglio.

I Vasulka

Palazzo delle Esposizioni
Doppia coppia d'assi ottici con Steina da Reykjavik e Woody dalla Moravia: per il mondo storico del video parliamo dell'indissolubile duetto Vasulka ovvero i prototipi amati e imitati da chi comprende sì il valore tecnologico delle manipolazioni visive, ma senza dimenticare la forza umanistica di tensioni morali come strato portante sotto ogni immagine costruita o ricostruita. Con loro, protagonisti di una notevole personale romana nel livello seminterrato del Palaexpò, ecco le stimolanti dialettiche tra Natura-Cultura, Maschile-Femminile, Primitivismo-Progresso. In programma tutti i loro film, da quelli in coppia al materiale realizzato singolarmente, alcuni pannelli con le *Organizational Models of Electronic Image*, una lunga serie di diapositive, e poi le video installazioni, fulcro architettonico su cui i Vasulka hanno fatto scuola. Il pezzo più bello resta *Tokio Four* ovvero un alto muro a più schermi con cui affondiamo nel Giappone delle stratificate contraddizioni. I video mandano immagini ricche di contrasti e ritmiche musicali, alternando le meditazioni asettiche di certi rituali in kimono con la forza metropolitana di un iperdinamismo quasi impazzito. Un lavoro splendido, a metà tra Wim Wenders e Renée Green, per qualcosa che pesca Uomo e Poesia dentro al fattore mutante della dilatazione visiva.

Yoko Ono

Film al Palaexpò e video proiezioni a Piazza S. Apollinaire
Penultimo capitolo del *Projected Artists: obiettivo Roma*, quello con Yoko Ono era l'appuntamento più atteso e, alla resa dei conti, il più deludente tra i cinque visti nella Capitale. Il fattore negativo, riguardante le sole video proiezioni ambientali, lascia comunque fuori la riuscita antologia di video per un percorso estremo nella concezione visiva del tempo e del corpo umano dentro la forza dello scorrere temporale. Peccato appunto, per quell'immagine di John Lennon che si stagliava su un numero di Piazza S. Apollinaire: solitaria, immobile anche se impercettibilmente mutante verso il sorriso di Lennon (il video si intitola Smile), questa video proiezione risulta troppo concettuale e fredda per un intervento urbano che necessita di rapporti architettonici ben diversi (ripensiamo a Canevari e Spero per capire la bellezza di interventi che divenivano organici rispetto alla pietra su cui si depositano certe immagini). Per i video torniamo a questa forza dell'immagine-concetto ma con altro spirito fruizionale, ovviamente. La rassegna è stata completa, ricca di scariche cerebrali nel seguire una cinepresa amante della staticità, concentrata su corpi in dettaglio *Bottoms, Fly, Up your legs forever, Freedom, Two virgins,* su (non)azioni "politiche" *Bed-In, Rape, Erection, Apotheosis,* sempre sul rallentamento temporale in uno spazio che comprime le epidermidi e riattiva le ragioni del corpo "pensante".

Marcel Odenbach

Inserito nella rassegna *Visibilità zero*, Marcel Odenbach ha presentato due video installazioni dal titolo *Il collo sopra la testa e Del venire e dell'andare*. Due lavori che si presentano come diari riflessivi sul viaggio esistenziale, specchi di personale memoria tra il passato e le relazioni con possibili spazi aperti nel futuro dell'umanità. Nella prima si guarda al razzismo e alla contaminazione tra genti e situazioni sociali; nell'altra, sicuramente la più intensa delle due, vediamo una via fluviale attraversata da barche che sbucano dalla sinistra dello schermo e viceversa. Odenbach, tramite questo lento scorrere dell'oggetto sull'acqua, ha costruito un battito temporale segnato dalla pura visibilità, immettendoci ulteriormente nel fluire dinamico attraverso vere valigie poste davanti allo schermo. Bel lavoro davvero, quasi ipnotico per chi poneva lo sguardo dentro "l'orologio" a visibilità non più zero di Odenbach.

Visibilità Zero

Goethe Institut, Roma
31 gennaio romano tutto in video coi seguenti artisti presentati da Valentina Valentini: Gorilla Tapes, Ciprì/Maresco, Peter Greenaway, Alexander Kluge, Derek Jarman e, ovviamente, l'oggi ipercitato Bill Viola. Dell'americano abbiamo visto *Deserts* ovvero precise armonie tra immagini di varie nature con la musica targata Edgar Varése: un'opera necessaria per approfondire l'autore che più insiste sui rapporti tra colonna sonora portante; coinvolgimento fisico dello spettatore e costruzione di un neo umanesimo figlio del video.
Gianluca Marziani

LA STANZA ROSSA, Bologna
n°20, marzo-maggio 1996

STEINA E WOODY VASULKA

VIDEO, MEDIA E NUOVE IMMAGINI DELL'ARTE CONTEMPORANEA
PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI, ROMA

I coniugi Vasulka, europei che vivono negli Usa, sono stati tra i protagonisti di quella stagione degli anni Settanta in cui la videosperimentazione ha conosciuto una peculiare e inedita (per quel tempo) forma di vitalità. La loro attività - data anche la complessità delle loro "figure professionali" all'intersezione tra musica, video, cinema, ricerca scientifica e teatro - ha sempre visto convivere, presenti e distinte, la necessità di una elaborazione dello specifico-video e quella di una sua utilizzazione eterodossa e compromessa con diverse modalità di sperimentazione e comunicazione.

W. VASULKA, *STUDI PER IL RUT/ETRA SCAN PROCESSOR*, 1975

Nel percorso dei due sono state infatti intrecciate la prospettiva dell'espressione estetica e quella della innovazione tecnologica (i Vasulka sono anche 'inventori' di espedienti tecnici per utilizzare in maniera inedita le macchine); due facce della stessa medaglia che trovano la loro espressione paradigmatica negli anni Settanta col progetto-laboratorio "Kitchen", la casa dei due artisti che si proponeva anche come laboratorio di sperimentazione aperto e, *last but not least*, progetto artistico di per sé, 'installazione'.

Il tempo dell'oltranzismo, dell'ultima video-frontiera, è ormai finito. Lo sviluppo della comunicazione elettronica e digitale ha esaurito il modo di pensare la videoarte di cui i due erano stati protagonisti. I concetti di flusso e di espansione, ad esempio, sono stati completamente sovvertiti in questo sviluppo, spostando il baricentro del problema dalla esplorazione del dato percettivo all'esplorazione di quello comunicativo. Non è un caso - anzi è piuttosto un segno della vitalità del loro insegnamento - che molti dei loro allievi siano stati tra i principali artefici del nuovo corso del cinema americano, quello degli effetti speciali (il cinema sembra oggi intrattenere con le arti visive un rapporto particolare: ne assorbe le tematiche e spesso le personalità creative in una dissoluzione delle pratiche estetiche, e insieme sembra fornire l'ultima spiaggia alle categorie dell'estetica tradizionale, diventando il 'luogo' dove è possibile spingersi oltre mentre si torna sui propri passi). Questa mostra romana, allora, lascia da questo punto di vista un po' insoddisfatti e dubbiosi. Non abbastanza ampia da proporsi come retrospettiva storicizzante, che riconoscesse la 'fine' di una fase, celebrando i due come oggi si celebrano Carrà o Fontana, protagonisti di un momento concluso da valutare con la necessaria distanza. Non abbastanza ludica e problematica, in maniera tale da aprirsi sul futuro, sugli sviluppi possibili di una ricerca come quella dei Vasulka, che è da considerare una sorta di cerniera tra i due momenti della videoarte cui sopra si accennava. Si viaggia tra i lavori esposti sentendosi un po' spaesati (non "detournati"), come se non fosse stato ancora deciso se condannare i Vasulka alla Storia o offrirli alla cronaca.

Francesco Galluzzi

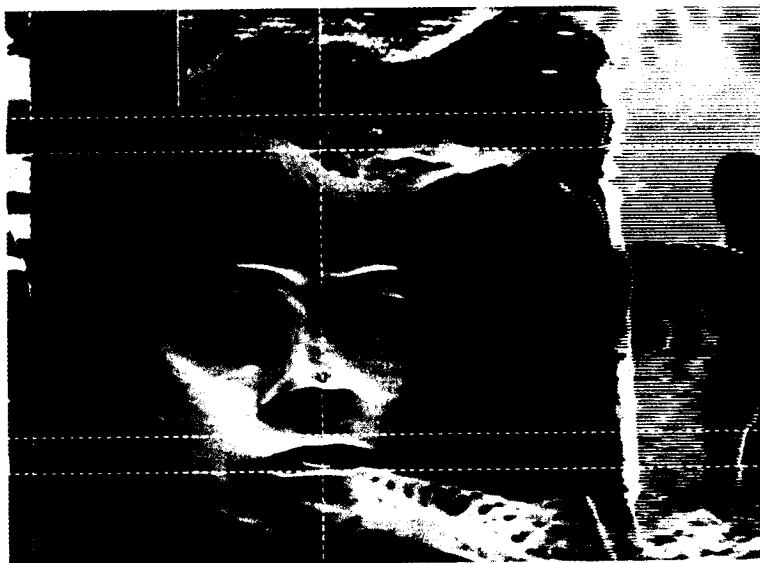
FLASH ART, Milano
anno XXIX n°196 febbraio/marzo 1996

Steina e Woody Vasulka

Si è tenuta al Palazzo delle Esposizioni di Roma una mostra di videosculture, immagini elettroniche ed installazioni tecnologiche interattive di Steina e Woody Vasulka. L'esposizione, curata da Marco Maria Gazzano, ha proposto un percorso storico-antologico comprendente opere realizzate a partire dalla fine degli anni Sessanta ad oggi. Il catalogo, edito da Fahrenheit 451, raccoglie gli interventi critici di Marita Sturken, Gene Youngblood, Peter Weibel, Mona Sarkis, Achille Bonito Oliva e Marco Maria Gazzano.

Dal 15 dicembre 1995 all'11 gennaio u.s. si è svolta a Roma, ospitata nel Palazzo delle Esposizioni di Via Nazionale, una mostra, giudicata come uno dei più importanti eventi culturali dell'anno, dedicata alle videosculture, alle immagini elettroniche ed alle installazioni multimediali degli artisti Steina Fteinunn Bjarnadottir e Woody Vasulka. Considerati tra i maestri delle arti elettroniche, la loro opera spazia tra la ricerca artistica più rigorosa e la sperimentazione scientifico-tecnologica più avanzata. In occasione dell'inaugurazione della manifestazione, tra i tecnici che ultimavano l'allestimento delle installazioni, abbiamo avuto modo di parlare con il curatore della mostra Marco Maria Gazzano e la disponibilissima Steina Vasulka che ci ha spiegato la filosofia alla base del lavoro artistico condotto dai coniugi Vasulka

Steina e Woody Vasulka
Video, Media e Nuove Immagini nell'arte contemporanea

di Massimo Truscelli

Steina Fteinunn Bjarnadottir (Islanda 1940) e Woody Vasulka (Moravia 1937), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965. Internazionalmente considerati tra i maestri delle arti elettroniche e contemporanee, nella mostra di Roma (che ha anticipato una serie di altre mostre dedicate ai due artisti e che era organizzata dall'Associazione Culturale Kinema con la collaborazione dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma e la partecipazione di MCmicrocomputer) hanno proposto una rassegna sia pur limitata nel numero di installazioni, ma molto completa dal punto di vista artistico poiché completa di tutti i momenti più significativi dell'esperienza condotta dai due coniugi.

Il percorso espositivo della mostra italiana ha offerto la riproposizione di alcune opere considerate come pietre miliari nella ricca produzione dei Vasulka.

La prima opera incontrata nella visita era appartenente al gruppo "Machine Vision", uno dei passi fondamentali della sperimentazione artistica, specialmente di Steina Vasulka, ribattezzata "Old Vision" per l'occasione. Proseguendo era possibile vedere altre videoinstallazioni tra le quali "Tokyo Four" e, soprattutto, era possibile godere della visione di una raccolta monografica della durata di svariate ore.

In occasione della cerimonia di inaugurazione della mostra, un momento di grande interesse è stato rappresentato dalla performance live "Violin Power" eseguita da Steina Vasulka negli anni 1970 e successivamente nel 1987 e ripetuta sulla scalinata d'ingresso della galleria in occasione di questo appuntamento italiano; una performance nella quale l'artista ha mostrato le proprie capacità musicali, ma anche la grande capacità di sperimentazione delle tecnologie elettroniche applicate all'arte nelle quali i segnali audio interagiscono con quelli video modificandoli con la medesima lunghezza d'onda e soprattutto l'interazione tra performance artistica e ambiente circostante, una tematica particolarmente cara al lavoro di Steina Vasulka. Purtroppo, in occasione della mostra di Roma, Woody Vasulka non è potuto intervenire personalmente poiché era impegnato nel lavoro di ultimazione di un proprio CD-ROM, ma la simpatica Steina Vasulka ha fornito ai giornalisti intervenuti nella conferenza stampa di presentazione della manifestazione, una ricca quantità di informazioni utili riguardanti anche il lavoro di Woody, offrendo contemporaneamente anche la visione di due video molto importanti: "Art of Memory" e "Voices" precedenti

Woody Vasulka. "Time/Energy Objects" (1975), studio eseguito con il Rutt/Etra Scan Processor.

Steina by Woody Vasulka, studio eseguito con Digital Articulator (1978) - Foto di Kevin Noble -

l'impiego di due strumenti che hanno successivamente influenzato l'estetica delle proprie composizioni: il processore "Scan Rutt/Etra" (creato da Steve Rutt e Bill Etra), capace di scomporre l'immagine riducendola alle sue linee di scansione e capace di costruire un effetto di analisi topografica dell'immagine; il "Digital Image Articulator", uno strumento di rappresentazione numerica creato per manipolare le immagini elettroniche mediante codici ed in tempo reale.

Steina Vasulka. "Machine Vision" (1978) - Foto di Kevin Noble -

Quattro chiacchiere con Steina

Mentre il gruppo degli assistenti dei due artisti completava il lavoro di ultimazione siamo riusciti a scambiare alcune battute con Steina Vasulka affrontando quelli che sono i temi fondamentali del suo lavoro.

Il ritratto che ne scaturisce è quella di una grande umanità, ma anche di una grande passione per il proprio lavoro e di rispetto verso uno strumento come la videocamera capace di tenere sotto controllo il "maestoso scorrere del tempo".

"Dopo il trasferimento a New York, mi ricordo in modo vivido di essere andata a Canal Street e di aver guardato i pezzi di ricambio e motori di vecchie automobili come delle cose miracolose, che assomigliano alla vita stessa". Mediante una serie di environment, come l'installazione "Old Vision" proposta a Roma, è possibile sganciare la ripresa dall'occhio umano e decentralizzare l'immagine rispetto all'operatore: è un po' quello che avviene con "Old Vision"; una sbarra è montata su un piatto girevole e sulle estremità di questa sbarra sono montate due videocamere che guardano verso una sfera a specchio posta esattamente al centro, un paio di monitor rimandano le immagini riprese mentre il piatto gira lentamente. Le telecamere filmano l'intero ambiente, il pubblico, i monitor, le medesime telecamere. Le immagini che ne risultano sono così staccate dalla capacità dell'operatore di evidenziare qualche particolare nella fase di ripresa, un modo quasi "meccanico" di intendere l'immagine, un modo di interpretare l'immagine più vicina al modo di vedere delle macchine che non dell'uomo.

"Sono molto flessibile circa le dimensioni di queste realizzazioni poiché per me la dimensione di un'installazione non è determinata dal numero di monitor, quello che più conta per me è la ricchezza concettuale della composizione. Quindi improvviso spesso nello spazio della mostra, per realizzare un'installazione basata su quello che è utilizzabile.

Io prevedo sempre per questi enviroment un posto tranquillo e scuro. Un museo in teoria è un posto adatto, ma la gente che lavora nei musei tende sempre a mettere le installazioni video in una posizione dove sono estremamente visibili... Si pensa sempre che i video debbano essere rumorosi e pubblici, mentre io vorrei che fossero quieti e privati: mille monitor ed una persona che li guarda, e non viceversa.

Voglio che chi guarda sia così assorbito dall'opera da sperimentarla con un altro livello mentale. Mi aspetto che condividano il tipo di forte emozione che io provo per questo materiale e, con mia grande sorpresa, qualche volta accade. Come quando un vecchio signore che aveva guardato "Tokyo Four" (una delle opere esposte nella mostra di Roma, ndr) più volte, mi spiegò che si trattava della morte. In quel momento ho capito che aveva veramente guardato con attenzione, anche se nell'installazione non c'era espresso solo questo concetto".

Più volte è stato affermato che l'opera dei Vasulka ha influenzato notevolmente il modo di fare cinema e video (molti loro allievi hanno lavorato e lavorano per le società di effetti speciali cinematografici più conosciute), ma Steina Vasulka ritiene che la TV commerciale così come è at-

Woody Vasulka. "Brotherhood Tables III" (1994).

Steina Vasulka. "In the Land of Elevator Girls" (1989).

Steina Vasulka. "Violin Power" (1970).

tualmente, nulla ha recepito della loro sperimentazione finora condotta.

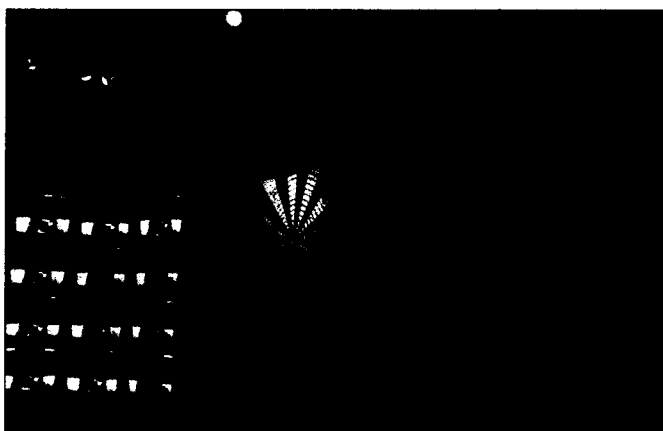
"L'aspetto creativo che preferisco è la registrazione iniziale con la videocamera, sia che si tratti di immagini della natura, specialmente del Sud-Ovest degli Stati Uniti (Steina e Woody Vasulka vivono a Santa Fé nel Nuovo Messico, ndr), ma anche della gente quando mi trovo in una grande metropoli come Tokyo.

Grandine o neve o pioggia forte, quella è la parte che mi piace di più: soprattutto se sono sola nella natura. Nel New Mexico, dove vivo, le mie immagini sono fiumi, montagne e gli arroyos (fenditure del terreno assimilabili a piccoli canyon).

Parlando della gente, i giapponesi, ad esempio, hanno un protocollo sociale per il quale le loro azioni quotidiane diventano per me un favoloso teatro. Le ragazze che manovrano gli ascensori recitano sempre su un palcoscenico immaginario, come pure i conducenti dei treni o i tassisti con i loro guanti bianchi".

L'arte del XX secolo è troppo veloce per Steina Vasulka che si considera fuori dalla corrente collettiva. "La moda vuole che le cose vadano veloci. Nelle mie composizioni con molteplici canali mi sento liberata da queste preoccupazioni, poiché si basano su principi temporali molto diversi, più vicini alla musica".

Continuando nello scambio di battute con Steina Vasulka emerge un ritratto di grande umanità, ma anche di spigliatezza e grande gioia di vivere. "Non mi piace insegnare così come non mi piaceva andare a scuola...

Entro in una sorta di teatro assurdo mostrando molte videocassette, le mie e quelle dei miei colleghi, le discutiamo con gli studenti e poi chiedo loro se credono negli UFO. A questo punto tutta la classe si trova molto a disagio.

Metà degli studenti dice di sì, l'altra metà di no. Discutiamo di come le gallerie controllino l'arte e obblighino gli artisti a umiliarsi. Continuamente dico loro che non devono umiliarsi. Ed essi sembrano molto sollevati, quasi come se non sapessero che è possibile... Dico loro che il dovere di ogni artista è quello di essere disubbidiente. Discutiamo di cosa significhi essere una persona che va con la corrente e avere una vita comoda e di come, se si decide di essere degli artisti, si scelga in effetti di vivere una vita economicamente poco stabile, ma più gratificante dell'ordinario... La ragione per la quale chiedo ai miei studenti se credono negli UFO è che, dopo che alcuni di loro hanno detto di crederci ed altri no, io dico loro che comunque non parleremo non si parlerà di UFO, ma di come difendere le proprie opinioni. Se uno crede negli UFO deve alzare la mano, anche se il resto della classe si mette a sghignazzare...

Il processo creativo per me è un'enorme gioia, anche quando è doloroso, come quando mi sento inferiore al mio compito. La gente coglie questo piacere nel mio lavoro e spesso pone obiezioni del tipo: - Ma stai solo giocando!-, un commento che mi fa tremendamente piacere.

L'impulso a fare arte sembra venire da un profondo desiderio di comunicare, e, per alcuni artisti, comunicare su vasta scala: qualcosa che a me non interessa particolarmente.

Non vedo una differenza qualitativa tra una persona sola e molte, se io ho qualcosa da comunicare. Tutta la nostra esistenza sembra essere imperniata sulla comunicazione.

Essa attraversa culture, linguaggi, continenti. Passa anche attraverso il tempo. Passiamo tanto tempo con persone che non abbiamo mai incontrato, che sono spesso morte molto tempo fa. Ma la ragione principale per fare arte è quella di comunicare se stessi a se stessi, ed è una posizione spirituale. È stato un triste destino quello di molti artisti di riuscire solo a comunicare al futuro, con un pubblico a loro postumo". MC

IL FOTOGIORNALE DELL'ARTE - VERNISSAGES GEN. 96
Milano, n°1, gennaio 1996

UN ECCEZIONALE VADEMECUM

TUTTE LE MOSTRE

di tutto l'anno in tutto il mondo mese per mese

Una coproduzione di
Il Giornale dell'arte, The New Newspaper e le Juornal des Arts
a cura di
Vittorio Bertello

Roma

Biblioteca Nazionale Centrale	fino al 27 gen.	**Edizioni elettriche del Futurismo**
British School	fino al 12 gen.	**Mona Hatoum**
Calcografia Nazionale	fino al 4 feb.	**Disegni di architettura**
Castel Sant'Angelo	18 gen.-21 mag.	**Il tesoro degli archivi**
Fondazione Memmo	fino al 21 mag.	**Alessandro Magno: storia e mito**
Galleria Naz. d'Arte Moderna	fino al 21 gen.	**Il primo Mondrian**
Musei Capitolini	fino al 14 apr.	**La natura morta al tempo di Caravaggio**
Museo Barracco	fino al 29 gen.	**«Basileis»: antichi re in Basilicata.**
Museo dell'Arte Classica	fino al 31 gen.	**Leopoli Cencelle città papale**
Museo Luigi Pigorini	gen.-giu.	**L'ultima pietra, il primo metallo**
Mus. Laboratorio di Arte Cont.	fino al 17 gen.	**Alfredo Zelli**
Ospedale di Santo Spirito	fino al 4 feb.	**Sgubin**
Palazzo Mignanelli	fino al 18 feb.	**La Dama allo specchio**
Palazzo Venezia	fino al 30 apr.	**Federico II e l'Italia**
Palazzo delle Esposizioni	fino al 15 gen.	**Il Giappone prima dell'Occidente**
Palazzo delle Esposizioni	fino al 28 feb.	**La leggenda di un impero**
Palazzo delle Esposizioni	fino al 11 gen.	**Steina e Woody Vasulka**
Palazzo delle Esposizioni	15 gen.-28 feb.	**Paolo Gioli**
Villa Medici	fino al 7 gen.	**Raoul Dufy**

CINEMA D'OGGI, Roma - 21 dicembre 1995

MOSTRE

"Steina & Woody Vasulka" al Palazzo delle Esposizioni di Roma fino all'11 gennaio 1996

Dopo la grande mostra dedicata a Nam June Paik, il Palazzo delle Esposizioni ospita due grandi artisti della videoarte, Steina e Woody Vasulka, compagni nella vita come nella ricerca artistica.

Ma è bene ricordare che se il coreano Paik si muove, con mezzi nuovi come le video tecnologie, nell'ambito della tradizione delle arti figurative, con una grande attenzione all'elemento referenziale della realtà, seppure distorta dall'elettronica, il duo statunitense dei Vasulka ha affrontato la videoarte in maniera più radicale.

Il nodo fondamentale dell'opera dei Vasulka, al di là delle differenze, pure esistenti, tra i due, sta nell'aver concepito appieno l'elettronica, la macchina, non come un linguaggio da affiancare gli altri, ma come il paradigma autentico del mondo in cui viviamo. Non a caso, come ha messo bene in luce Marco Maria Gazzano nella presentazione della mostra da lui curata, le opere dei Vasulka si intitolano "Vocabolario", "Alfabeto", "Didattica": è il segno che un'arte sta nascendo, cercando le parole adatte per esprimersi.

L'arte dei Vasulka ha cercato di superare il binomio "filosofico" di immagine e suono, di abolire la differenza tra "audio" e "visivo", per indagare su una unità "originaria" offerta proprio dalla macchina elettronica. La straordinaria opportunità di superare, nel magma del nastro magnetico, la separatezza dei due campi, è stata sfruttata appieno dai Vasulka: le loro opere non si pongono il problema della rappresentazione, ma cercano di creare immagini sonore a partire dalle onde elettroniche generate dalla macchina. "Si tratta – come afferma Marco Maria Gazzano nel catalogo della mostra – della capacità intrinseca al video di generare immagini a partire dall'energia elettrica, dalle onde elettromagnetiche, dai voltaggi, dalle vibrazioni di frequenza".

È dunque quell'universo indistinto delle onde elettromagnetiche, che l'uomo ha ingabbiato nelle radio, nelle televisioni, antropomorfizzandolo, a liberare le sue energie primordiali attraverso la macchine che le cattura. Un linguaggio energetico preesistente all'uomo, che lo ha scoperto solo da poco più di un secolo, il quale grazie a Steina & Woody Vasulka e ai loro innumerevoli epigoni nel campo della videoarte, si lascia ascoltare nella sua forza espressiva. Una mostra da vedere, dunque, ma anche da ascoltare, nel senso più pieno del termine.

Al Palazzo delle Esposizioni di Roma fino all'11 gennaio.

Paolo Di Reda

MC MICROCOMPUTER, Roma
n°153, luglio/agosto 1995

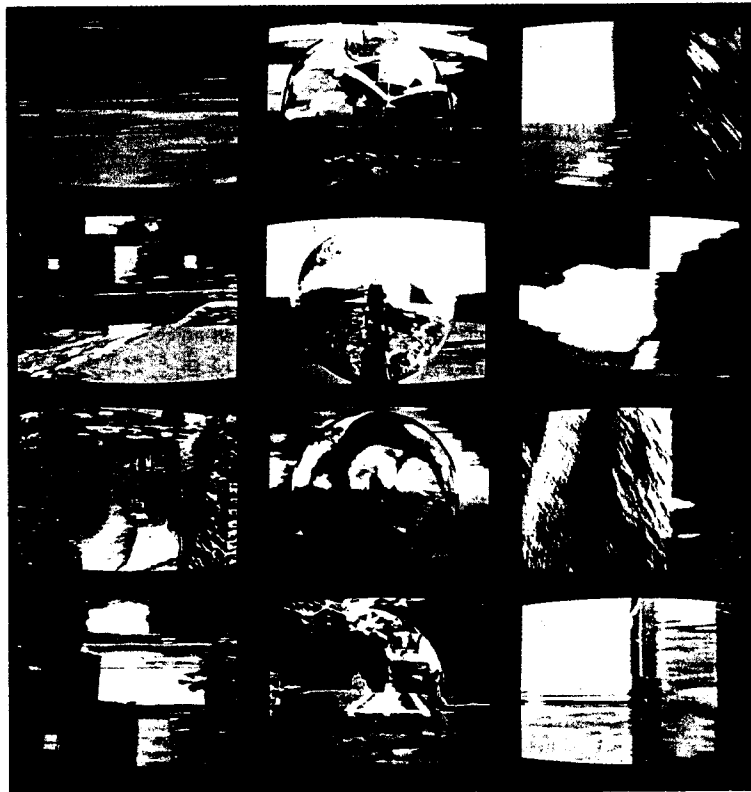
The Vasulkas

Nel mese di ottobre si inaugurerà a Roma uno dei più importanti eventi culturali dell'anno: "Video/Virtuality. Media e nuove immagini nell'arte contemporanea", un'esposizione di videosculture, immagini elettroniche ed installazioni multimediali degli artisti Steina Fteinunn Bjarnadottir e Woody Vasulka. Considerati tra i maestri delle arti elettroniche, la loro opera spazia tra la ricerca artistica più rigorosa e la sperimentazione scientifico-tecnologica più avanzata. L'evento, organizzato dall'Associazione Culturale Kinema con la collaborazione dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma e la partecipazione di MCmicrocomputer, si svolgerà nella cornice del Palazzo delle Esposizioni dal 18 ottobre al 4 dicembre 1995 proponendo una selezione delle opere più significative ed apprezzate della vasta produzione artistica dei Vasulka. Fedeli alla tradizione del voler diffondere una cultura che non è esclusivamente quella riferita all'arida valutazione tecnica di prodotti, ma anche quella delle nuove forme d'arte che questi prodotti, in abili mani, possono contribuire a creare, ospitiamo in queste pagine una presentazione dei due artisti scritta da Marco Maria Gazzano (già conosciuto dai lettori di MCmicrocomputer), in veste di curatore della manifestazione

di Marco Maria Gazzano

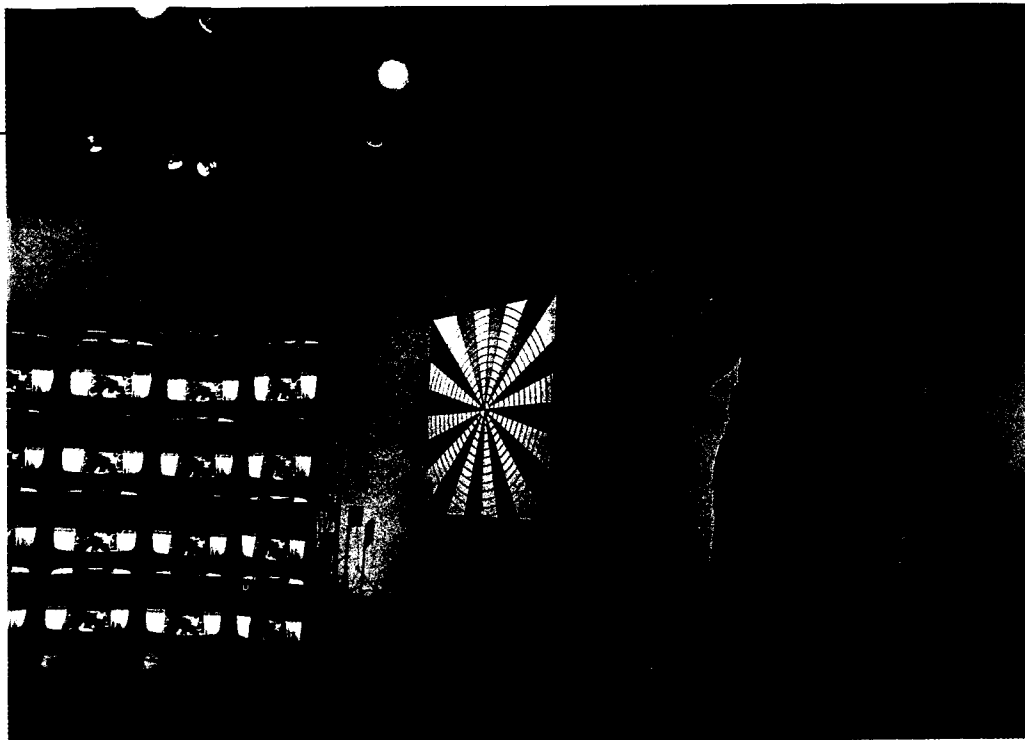
Steina Fteinunn Bjarnadottir (Islanda 1940) e Woody Vasulka (Moravia 1937), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965.

Internazionalmente considerati tra i maestri delle arti elettroniche e contemporanee, il loro lavoro si dispiega, fin dagli anni '70, tra la ricerca artistica più rigorosa e radicale e quella scientifico-tecnologica.

Il film e il video, le relazioni tra musica strumentale e tecnologica, i nuovi alfabeti delle immagini digitali, la videoscultura e l'installazione ambientale, l'interattività uomo-macchina-macchina, il "virtuale" come esperienza percettiva complessa capace di far interagire tutti i sensi e le possibilità espressive sia dell'uomo che del computer sono gli ambiti privilegiati di una "esplorazione del tecnologico" nell'arte, nella scienza e nella comunicazione contemporanea che attraverso i loro allievi, tra i quali quelli dell'Industrial Light & Magic di Lucas e Spielberg, ha segnato l'immaginario collettivo planetario.

Steina Vasulka, "The West", videoscultura (USA 1983/1995), particolare.

La mostra di Roma, che anticipa quelle americane e nordeuropee dedicate ai Vasulka, immergerà il visitatore, da protagonista, tra le installazioni, gli "effetti speciali" e le immagini di questi artisti in un autentico e indimenticabile sguardo al futuro.

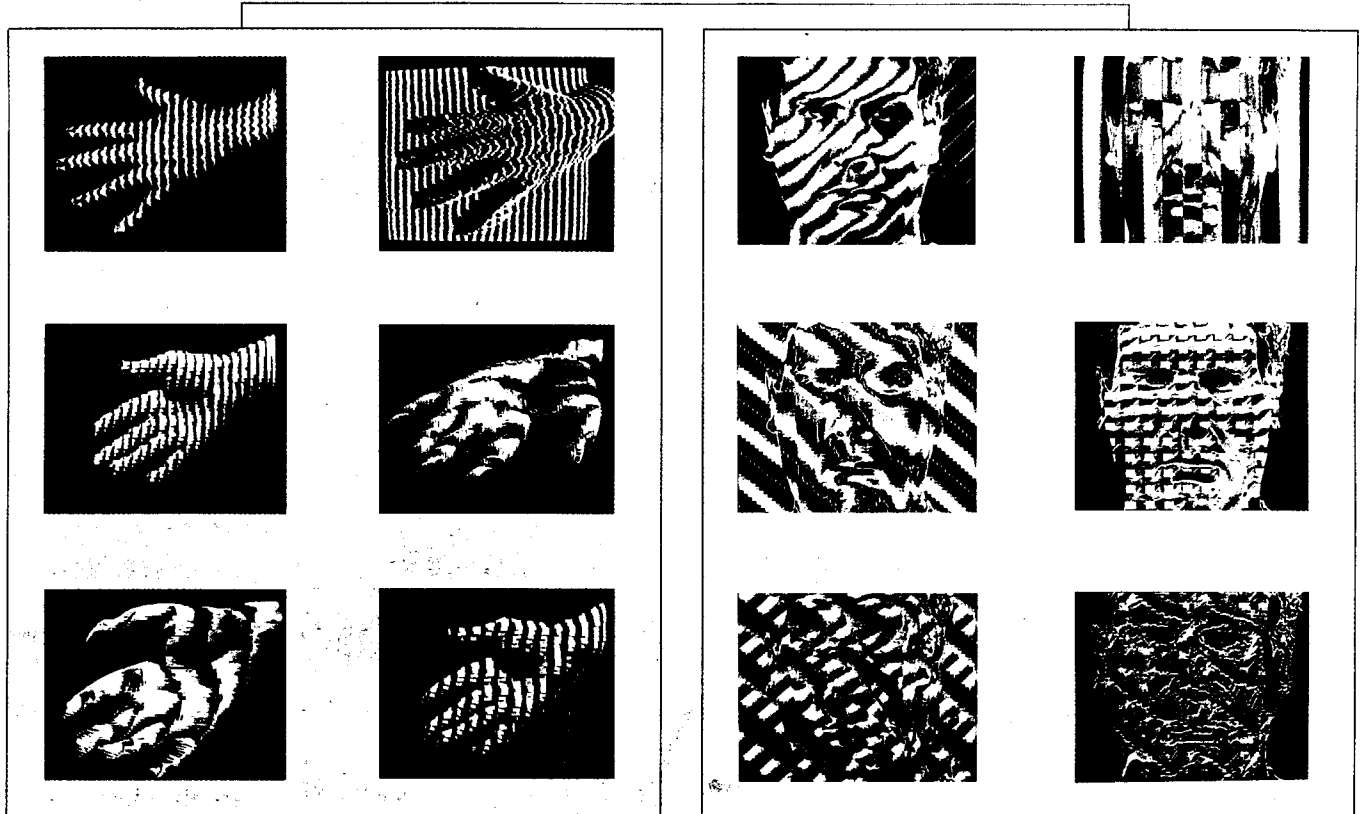
Più che videoartisti - "che è essenzialmente

Steina Vasulka in "Violin Power", installazione interattiva (USA/Europa 1970), Riedizione Roma 1995.

un concetto di marketing, inventato dalle gallerie per individuare il prodotto che avevano da vendere, o, al meglio, un insieme di limiti", dichiara Woody - i Vasulka preferirebbero essere considerati dei *philosophes della pratica*: ed in effetti in questa felice espressione d'intonazione leonardiana si concentra gran parte del senso del lavoro. Ma anche - grazie all'intelligenza critica che da sempre accompagna i due artisti - il senso di gran parte del lavoro di chi opera, con autentico spirito di ricerca e con coscienza dei mezzi che usa, nell'ambito delle arti elettroniche: all'incrocio cioè di arti e tecniche, media e linguaggi espressivi diversi, spostamenti di confine determinati dalle nuove scoperte scientifiche, eredità culturali da rivisitare, memoria e futuro.

Di questa complessità, l'opera dei Vasulka - che come quella di ogni artista si definisce più nel suo insieme che in ogni singolo lavoro - è un modello per eccellenza: oltre a composizioni musicali, film realizzati per mono o multischermo, videografie, videoinstallazioni tecnologiche interattive e no essi, fin dagli anni '70, hanno realizzato direttamente o contribuito a ideare le strumentazioni, le apparecchiature ed i software necessari alla loro ricerca: al trattamento e alla sintesi delle immagini e dei suoni o alla messa in opera dei dispositivi interattivi.

Anche in questo fa parte della loro "opera" e anzi ne rappresenta un momento altissimo, nel quale i Vasulka raccolgono una tradizione di relazioni dirette tra arte e scienza, "ingegneria" ed estetica che in età moderna è stata inaugurata da Leonardo ma che, prima la fotografia e il cinema poi la comprensione dell'elettronica e dei nuovi media da parte di alcuni artisti, hanno rimesso in campo nel nostro secolo.

Ma alla loro opera appartengono anche allestimenti musicali, ambientali, di relazione suono-immagine, "essais" fotografici; una vivacissima attività didattica e critica che risale agli anni '70 e giunge fino a oggi attraverso gli insegnamenti inaugurati dai Vasulka a New York, Buffalo, Santa Fé, Locarno, Linz, Brno; un'attività di animazione culturale

Steina e Woody Vasulka nel loro studio a Santa Fé (New Mexico/USA), fotografia di Lorenzo Bianda.

Woody Vasulka, "Image as Object" (USA 1975/1985); studi per un alfabeto di immagini numeriche originali, ottenute con hardware e software autoprodotto.

e di produzione in ambito videoartistico che dalla fondazione del "luogo" più importante nella storia delle arti elettroniche (1971, "The Kitchen" a New York) approda alla sezione di ricerca sulla storia delle apparecchiature elettroniche utilizzate per fare arte (videocatalogo interattivo con lettura laser e codice a barre) ideata da Woody nel '92 per "Ars Electronica" a Linz.

Altrettanti momenti di "un'opera" complessiva che ha notevolmente influenzato, anche al di là dell'ambito artistico, la cultura americana contemporanea e, attraverso essa, l'immaginario collettivo dell'intero pianeta; basti pensare che alcune delle "scoperte" tecnologiche dei Vasulka sono divenute, assunte dall'industria, elementi innovativi per apparecchiature elettroniche di grande consumo; o che certe immagini, "effetti speciali" e soluzioni narrative che hanno fatto la fortuna dei più importanti film americani di fantascienza degli anni '80/'90 sono state realizzate da ricercatori formatisi dai Vasulka o riprese da immagini e sequenze presentate dai due artisti molti anni prima.

La necessità dell'innovazione tecnologica - e dunque della "costruzione" o dell'"invenzione" di dispositivi ad hoc - per approdare a "immagini" che siano veri e propri "punti di vista" inediti, è ben presente ai due artisti; e costituisce una delle motivazioni forti della loro poetica che allo stesso tempo ha sancito - e fin dall'inizio della loro ricerca - una lunga serie di risultati così come un'esplicita intenzionalità utopica.

"La sfida per me è stata quella di creare uno spazio che non avesse niente a che vedere con gli stereotipi e le idiosincrasie della visione umana" (Steina); "Occorre domandarsi e guardare dove ci si può lasciar sfidare. Dove si trova l'immagine radicale? E non dove si trova l'immagine di successo" (Woody); "C'è una visione umana e una visione della macchina. Perché mai noi umani dovremmo sempre cercare di imporre la nostra visione del mondo? Chi dice che questi due occhi e questo tipo di visione siano corretti? È quanto meno interessante scoprire che vi possono essere anche altri punti di vista" (Steina); "Capisco il bisogno di aggrapparsi all'ultima realtà, che è quella della nostra visione, quella che le telecamere portano nelle nostre case o offrono alla nostra esperienza, ma d'altra parte se potessimo, se sapessimo rinunciare a tutta la realtà, o meglio, a tutte le attuali rappresentazioni della realtà e riuscissimo a basarci solo su ciò che ci interessa o sui nostri bisogni, sui nostri desideri, magari scopriremmo che proprio i nostri desideri sono la corretta idea del mondo" (Woody).

Ed è nel seguire queste intenzioni che i Vasulka hanno saputo ripercorrere l'esperienza storica delle avanguardie artistiche europee, in particolare d'ambito cinematografico, alla luce delle peculiarità - che andavano via via scoprendo - delle immagini elettroniche, sia di tipo ottico-analogico che algoritmico-numerico: individuando veri e propri "vocabolari" delle nuove immagini audio-visive, costruendo dispositivi originali per la visione e la percezione (dalla "Machine Vision"/1975 di Steina, al "Teather of Hybrid Automata"/1988 di Woody alle "tavole Brotherhood" nel 1994/costruzioni interattive dedicate alle relazioni fra l'intelligenza umana e l'intelligenza "artificiale"), proponendo immagini singole generate numericamente o soluzioni cinematografiche - precipitate in elettronica e anche d'ordine narrativo - effettivamente sconvolgenti. MC

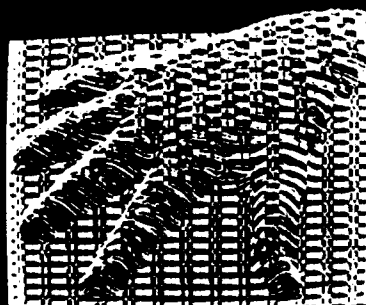
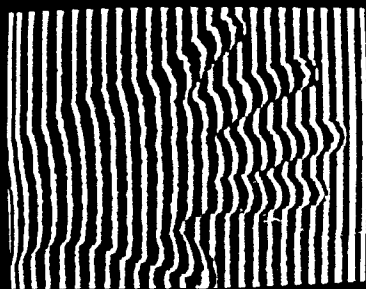
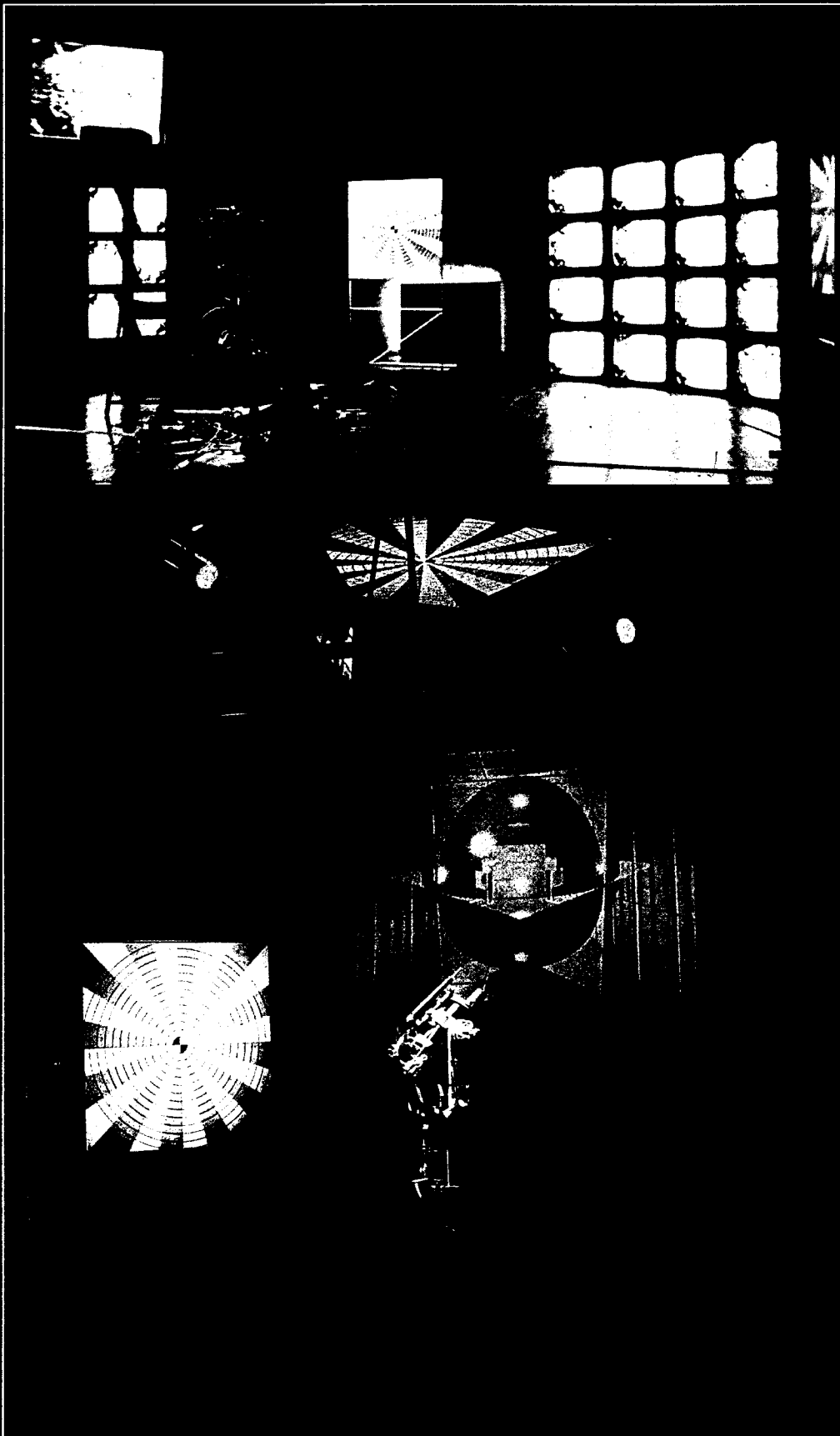
TECHNOLOGY REVIEW, Roma
n°80, giugno 1995

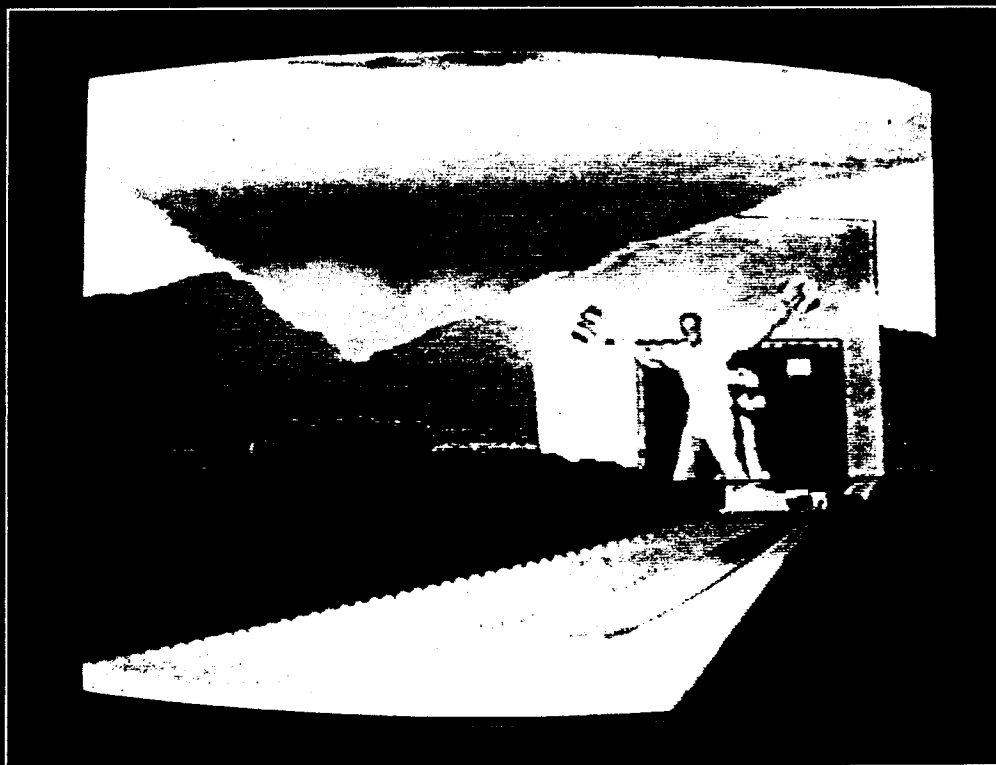
OCCHI CHE RAGIONATE

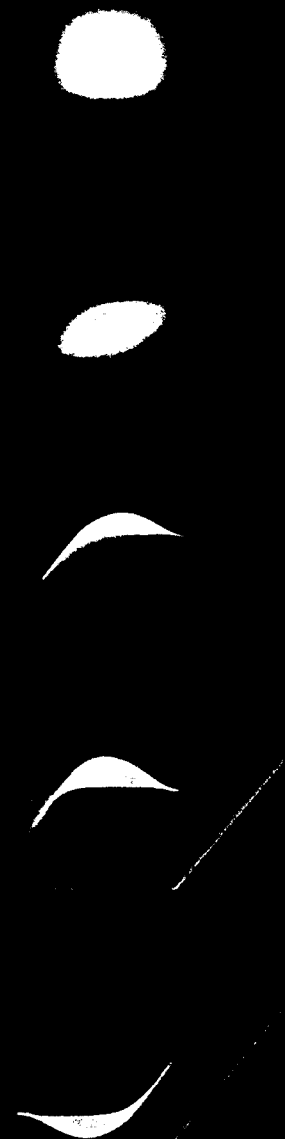
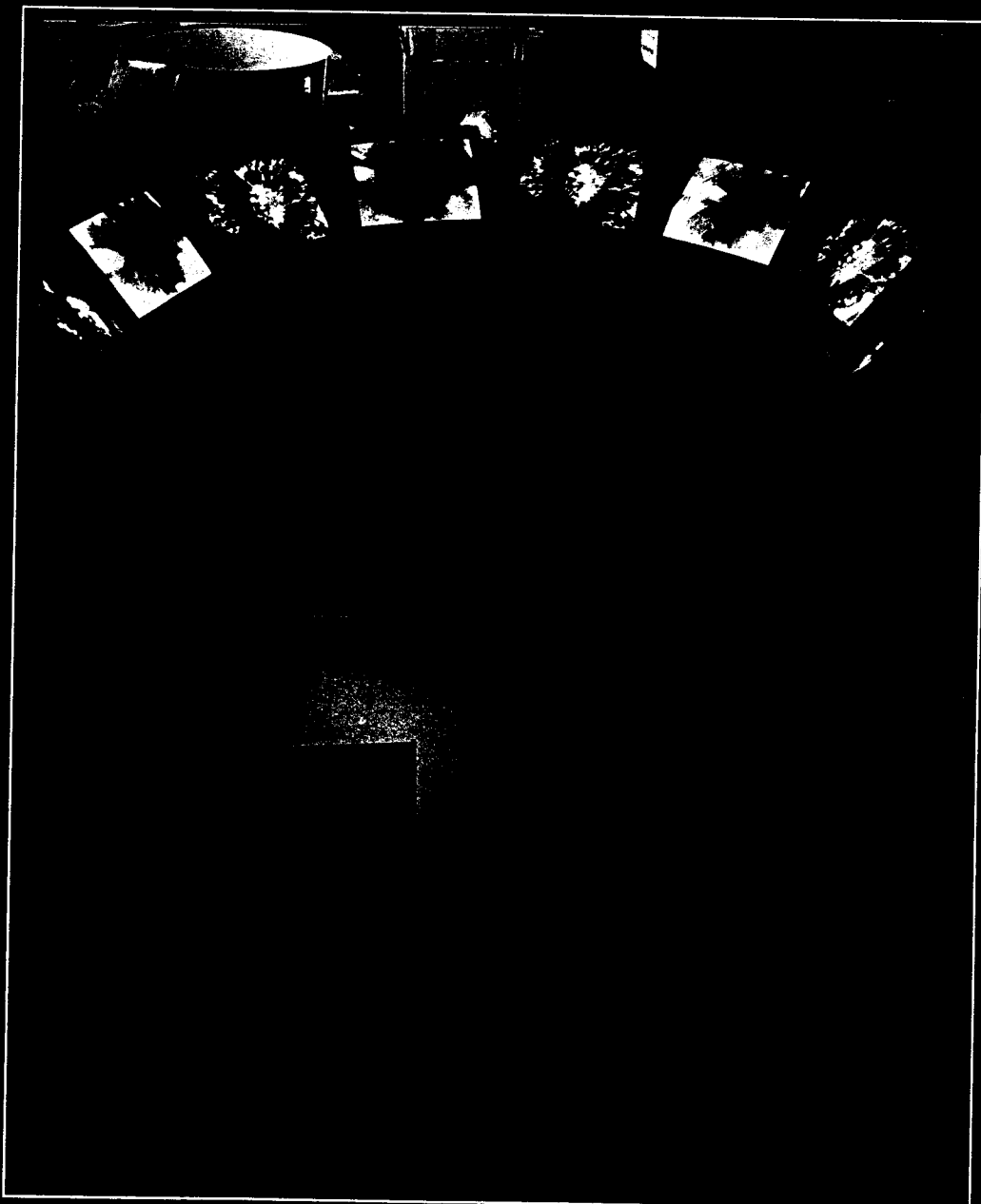
Steina Fteinunn Bjarnadottir, islandese (1940), e Woody Vasulka, cecoslovacco (1937), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965. Fortemente influenzato dalle ricerche delle avanguardie storiche europee, ma anche segnato dal clima culturale asfittico e dalle delusioni ideologiche e politiche del Paese natale, Woody Vasulka ha studiato ingegneria e cinema (si è diplomato alla Scuola Cinematografica di Praga), cominciando a realizzare film a 16 e 35 mm e interessandosi subito all'aspetto tecnico del mezzo (esperimenti di proiezione su schermi multipli, ecc.). Steina proviene invece da una formaziome musicale: violinista, continuerà anche in seguito, nei suoi lavori in video, a esplorare, la dimensione

La prima mondiale della personale antologica di Steina e Woody Vasulka, *Media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, a cura di Marco Maria Gazzano è prevista al Palazzo delle Esposizioni di Roma dal 18 ottobre al 4 dicembre 1995.
In queste pagine si presentano alcune delle videoinstallazioni e delle *performances*, interattive che, in allestimenti inediti, faranno parte dell'esposizione romana.
Sopra, Steina Vasulka in *Violin Power*, installazione interattiva (USA/Europa 1970), riedizione.
A fianco, Steina e Woody Vasulka nel loro studio a Santa Fé (fotografia di Lorenzo Bianda, Locarno). Nella pagina a fronte, Steina Vasulka, *The West*, videoscultura (USA 1983, 1995), particolare.

OCCHI CHE RAGIONATE

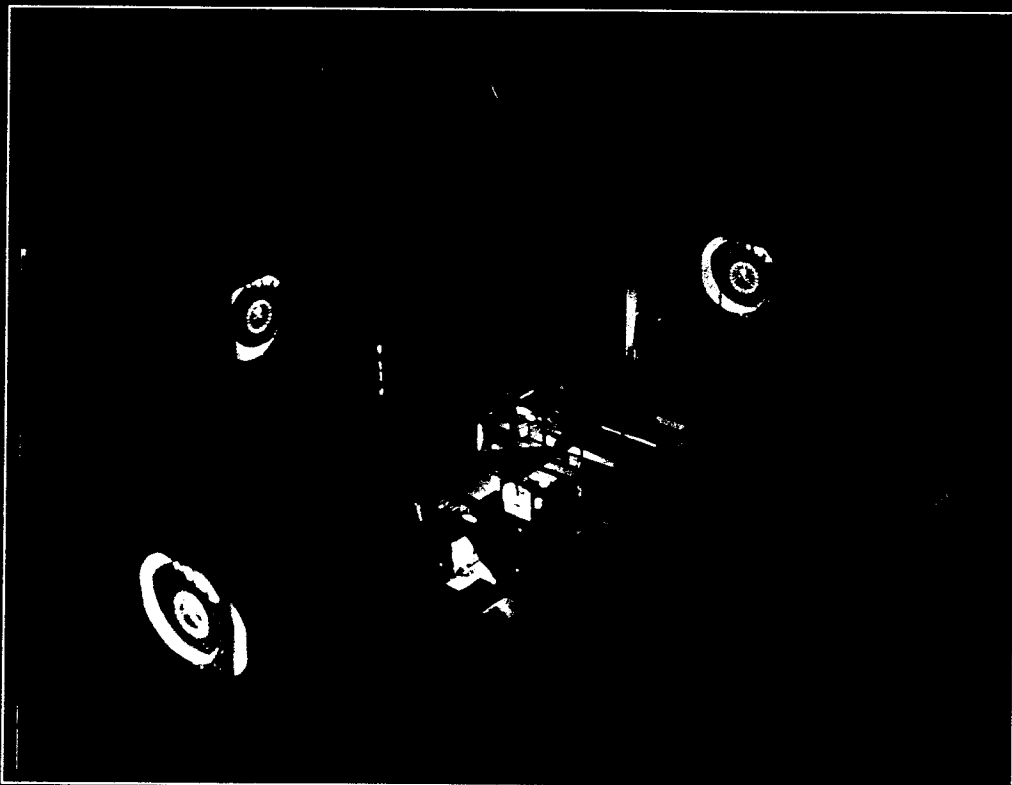
sonora e vocale e le corrispondenze fra i suoni e l'immagine nell'elettronica.
I Vasulka sono considerati pionieri della video-art nordamericana; il loro primo lavoro, Participation, *risale al 1969; hanno contribuito, nel 1971, alla fondazione della galleria d'arte «The Kitchen» a New York, uno dei primi e più importanti centri di diffusione e produzione del video sperimentale.*
Incuriositi dalle tecnologie elettroniche hanno abbandonato progressivamente le loro attività per dedicarsi all'esplorazione dei nuovi media.
I video del primo periodo – realizzati sia insieme sia separatamente – vanno da esperimenti astratti a documentazioni «libere» di eventi performativi di vario tipo.
Ma l'attività dei Vasulka, come quelle di altri pionieri, da Sanborn a Paik, si focalizza prevalentemente sulla possibilità dell'immagine elettronica di generare un universo «autonomo», sulla sua malleabilità, sui suoi molteplici piani visivi, sulla opportunità di «creare» in tempo reale: in altre parole, sulla ricerca delle differenze sostanziali dalla fotografia e dal cinema (e sulla sostanziale «unità

elettronica», invece di suono e immagine). In questo periodo i Vasulka, immersi nel clima di «controcultura» e in quella che Steina definisce «euforia del radicalismo», impiantano un laboratorio video autonomo in cui compiono ogni tipo di sperimentazione: veri e propri esercizi di creazione di immagini con l'aiuto di tecnologie per il trattamento dell'immagine e del suono

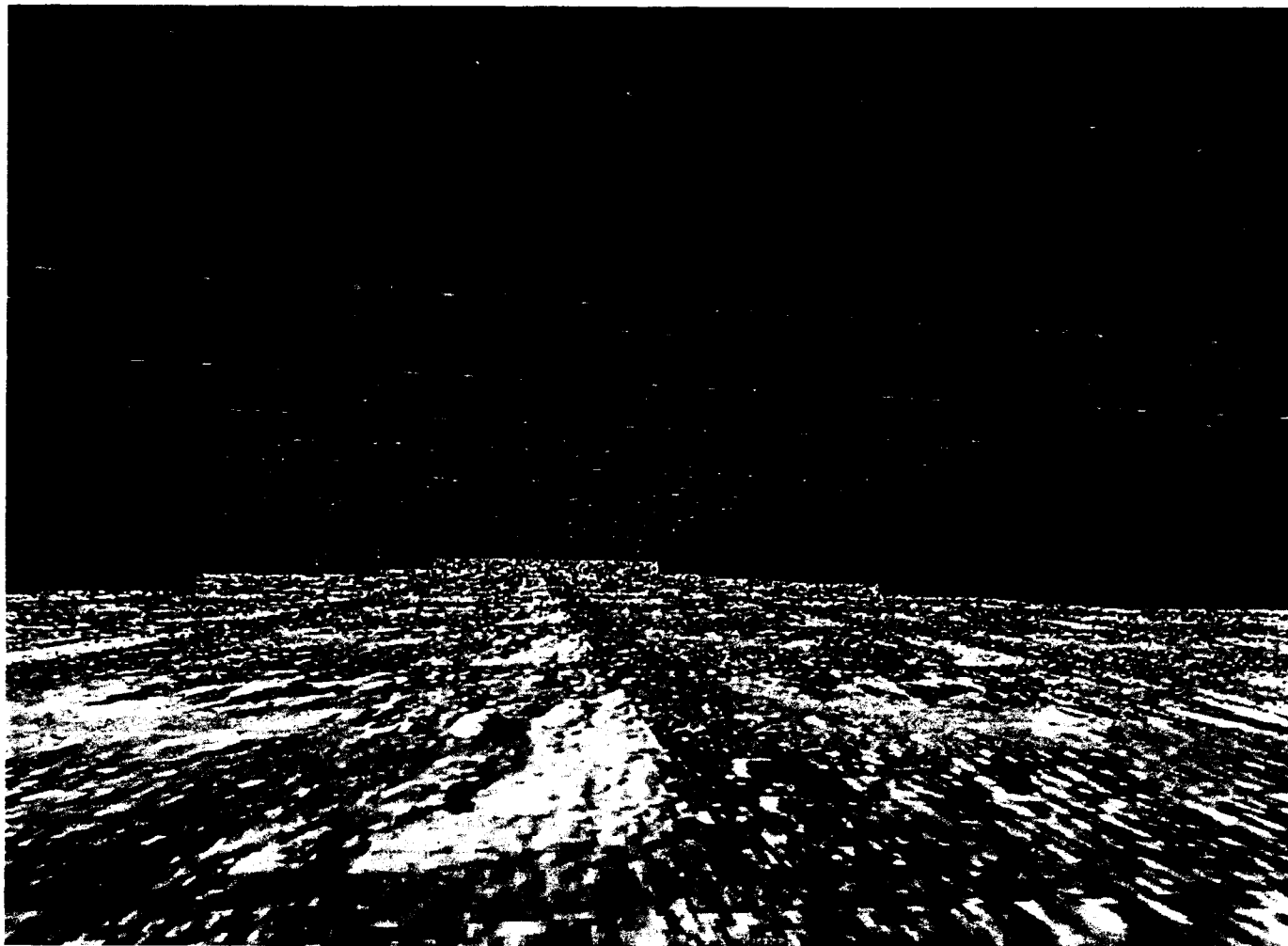
realizzati o modificati da essi stessi.
Steina in particolare si dedica alla progettazione e alla costruzione di una «Machine Vision», costituita da controlli meccanizzati alla telecamera, da esperimenti di mobilità dell'obbiettivo, da applicazioni di lenti particolari (sfere, specchi, prismi, come in Summersalt *del 1982 e* Urban Episodes *del 1980).*
Fra i primi a occuparsi attivamente delle potenzialità dell'elaboratore numerico nella videocreazione, i Vasulka hanno progettato con Jeffrey Schier, alla fine degli anni Settanta, il Digital Image Articulator («The Imager»), computer le cui molteplici funzioni sono state illustrate da Steina nel documentario Cantaloup *(1980).*
Protagonisti di un vero e proprio «dialogo tra l'utensile e l'immagine» che lascia spesso trasparire il divertimento, l'appassionata curiosità e il senso dell'umorismo quali veri e propri elementi metodologici di ricerca, i Vasulka hanno realizzato molti lavori – tra cui numerose videoinstallazioni – in cui immagine e suono sono elaborati in maniera complessa e raffinata, nell'infaticabile ricerca di nuovi modi di percepire

Nella pagina a fronte, in alto, Woody Vasulka, *Theater of Hyibrid Automata*, studio per l'allestimento, particolare; in basso, Woody Vasulka, *Theater of Hyibrid Automata*, immagini virtuali nello spazio, dettaglio.
In questa pagina, Woody Vasulka, *Art of Memory* (USA 1987, 1995), studio per una videoscultura inedita, particolare.

la realtà. «La sfida», ha dichiarato Woody, «sta nel chiedersi non dove si trova l'immagine di successo, ma dove si trova l'immagine: nel senso più radicale del termine». Ma sono anche i protagonisti di una stagione particolarmente felice di «invenzioni» tecnologiche ideate con finalità espressive.
La loro attività è anche didattica: hanno infatti insegnato in varie Università della Est Coast e continuano a farlo a Santa Fé, in Nuovo Messico, dove attualmente risiedono. Woody insegna video e computer art, da molti anni, alla State University of New York di Buffalo e, oggi, anche in Austria e in Boemia. Woody Vasulka è approdato, negli anni Ottanta, a lavori di grande maturità espressiva, convogliando le sue ricerche in opere di «narratività elettronica» che in modo originale hanno dato il senso di ciò che potrebbe essere la «cinematografia» del prossimo secolo. The Commission *(1983) e* Art of Memory *(1987) coniugano infatti l'uso di effetti elettronici e immagini digitali con uno sviluppo narrativo ispirato a una rilettura della realtà (nel primo caso la contrapposizione tra i due musicisti, Hector*

OCCHI CHE RAGIONATE

Berlioz e Niccolò Paganini, nel secondo gli eventi storici e il «teatro della memoria» del Novecento).
Pionieri e maestri delle arti elettroniche, i Vasulka sono stati i primi e più rigorosi artisti a realizzare installazioni spaziali sull'immagine virtuale: Borealis *e* The Theater of Hybrid Automata *(1990-'93) sono, tra le altre, installazioni multimediali interattive di straordinaria efficacia spettacolare, che prevedono spettatori e artisti (un compositore con il violino, un pittore, un attore, un cantante, ecc.) interagire in uno spazio teatrale delimitato dai quattro punti cardinali con telerobot orbitali, videoproiettori, schermi cinematografici, monitor video, videodischi e immagini elettroniche riprese, trasmesse e montate in diretta.*

La trentennale ricerca espressiva sull'immagine elettronica e sulla ideazione dei particolari «Golem» elettronico virtuali cui si sono dedicati negli ultimi anni, ha fatto delle esperienze dei Vasulka il fondamento sia di importanti esposizioni di arte contemporanea sia degli effetti speciali di film di grande successo.

Marco Maria Gazzano

Nella pagina a fronte, in alto, Steina Vasulka, *Pyroglyphs*, videoscultura (USA 1994), Santa Fé 1995, particolare;
in basso, Steina Vasulka, *Pyroglyphs*, Santa Fé 1995, particolare.
In questa pagina, Woody Vasulka, *Brotherhood Table*, studio per spazio numerico interattivo, Santa Fé 1995.
Le sequenze in bianco e nero che accompagnano queste pagine sono studi per un alfabeto di immagini numeriche originali, ottenute con hardware e software autoprodotti: Woody Vasulka, *Image As Object* (USA 1975-1985).

FLASH ART, Milano
anno XXVII n°188 novembre 1994

JENNY HOLZER, WORLD II, 1993. DISEGNO IN REALTÀ VIRTUALE, AMBIENTE INTERATTIVO, GUGGENHEIM MUSEUM. COURTESY BARBARA GLADSTONE, NEW YORK.

UN'ARTE FATTA DI MEMORIA

SGUARDO E LINGUAGGIO SI INCROCIANO ALL'INFINITO NELLE DIMENSIONI MATEMATICHE DELL'ESPERIENZA

ROSANNA ALBERTINI

Virtual reality? È un modo di dire, il miraggio verbale di un mondo fuori dal mondo. Fra gli adoratori del computer, uno spazio-tempo puramente mentale che si chiama Cyberia. Molti lo hanno immaginato come un paese sconosciuto in cui la vita poteva essere libera dalla crisalide della materia e dalla confusione della storia umana. I filosofi si sono affrettati a scrivere di realtà immateriale e di oggetti interattivi, di cose che parlano. Così abili a mettere il cappello delle idee vaghe e indistinte su qualcosa che comincia appena a esistere, e forse ha già chiuso il suo ciclo vitale.

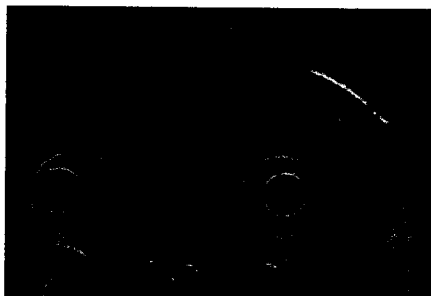
Il primo artista a realizzare un esempio di VR è stato Jaron Lanier, il musicista-inventore originario della West Coast che ha inaugurato il viaggio nella proiezione virtuale della grafica a tre dimensioni, con l'uso dei guanti e del casco, soltanto sei anni fa. Anche Scott Fisher e Brenda Laurel incubavano realtà virtuali lavorando alla NASA e per ATARI. Questo dice la leggenda, ma il padre vero della computer graphyc, che elaborando simulatori di volo per l'esercito USA concepì anche, nel 1965, il principio che ogni forma descritta matematicamente in un sistema di coordinate poteva esistere in uno spazio generato dal computer, fu Ivan Sutherland. Ebbe anche, pare, l'idea del casco perché un essere umano potesse guardare dentro quello spazio. Oggi, comunque, Lanier dichiara che la realtà

virtuale è un'esperienza interessante, divertente, ma uno strumento di legno con un buco è tuttora meglio; la materia — dice — è la cosa più misteriosa che ci resta. Ciò che nasce dal contatto fisico con lo strumento, non c'è teoria che lo spieghi.

"D'improvviso, l'oggetto virtuale nasce dall'oggetto reale, e diventa a sua volta reale, e ambedue fanno immagine, dal reale al reale, come una parola con tutte le altre". Paul Eluard scriveva questo per Picasso, esprimendo da poeta la duplice dimensione di realtà, nelle cose dell'arte e nella vita. Due trame diverse. Due storie che, di comune, possono avere il vocabolario personale di un artista. "Lascio il mio corpo alla porta quando lavoro — diceva Picasso — la mia esistenza vegetale... Il pittore subisce stati di pienezza e di evacuazione. Il segreto dell'arte sta lì. Gli uomini se ne appropriano per vestire un po' la loro nudità. Prendono quello che possono e come possono. Alla fine credo che si siano semplicemente tagliati un abito su misura della loro incomprensione. Fanno tutto a loro immagine, da Dio al quadro", alla Realtà Virtuale.

Lo spettacolo illusionistico dei rari esempi di arte in VR e la retorica che non risparmia le "nuove tecnologie", finiscono per occultare il gran numero e lo straordinario potenziale artistico di altre realtà tecniche contemporanee: vernici, luci, fibre ottiche, le immagini del microscopio elettronico[1], e vent'anni di storia dei sintetizzatori elettronici di suoni e immagini, analogici e digitali, che hanno aperto agli artisti la possibilità di trasformare la materia sonora e visiva in un oggetto senza confini, che fluttua in uno spazio dell'identità indefinita. "No longer the window to 'the' reality, no longer the truth"[2]. Nessuno di questi strumenti, macchina fotografica, cinepresa e videocamera compresi, è scomparso dalla scena. Di veramente nuovo c'è la funzione del computer nel controllo del movimento[3] applicata per la prima volta da John Dyskra dieci anni fa, per gli effetti speciali di *Guerre Stellari*, su un assemblaggio di pezzi meccanici ottici e fotografici costruiti prima degli anni Cinquanta, e nel trasferimento numerico delle immagini dalla pellicola al video e viceversa, che rende ormai superata la distinzione tecnica tra cinema, videoarte, computer art.

L'idea dello spazio virtuale non è collegata inevitabilmente al computer: la troviamo come possibilità di percezione puramente ottica, virtuale nel senso che non rinvia a nessuna certezza empirica, negli spazi di luce generati in *First Light* di James Turrell (1991), una serie di acquatinte su carta, e in tutte le sue installazioni. Con Turrell, la percezione sollecitata dalle sculture di luce si trasforma in attività riflessiva che apre spazi virtuali nella mente e nella psiche, un'esperienza che rafforza la sensazione personale dell'esistenza.

L'immersione nella trama numerica produce nello spettatore l'effetto opposto: non c'è bisogno di sapere, basta guidare i dati, assecondarli. Lo spettatore non ha il potere di cambiare il programma. Basta farsi contenere, e dimenticarsi. Ma in entrambi i casi si riapre, per la coscienza contemporanea, un antico problema, il medesimo formulato da Italo Calvino nella *Quarta lezione americana* come commento a un verso di Dante: "O immaginazione, da dove provengono i messaggi visivi che tu ricevi, quando essi non sono formati da sensazioni depositate nella memoria?" Dante pensava al Creatore. Ma, nel computer? Non c'è nessun Dio che li manda; sono cifre, algoritmi. Il computer è una memoria, in attesa di fantasia.

PATRICE CAIRE, CAIRE'S CYBER HEAD, 1994.

Per concepire la VR, che al 90% è una realtà americana[4], la fantasia è venuta da operatori la cui intelligenza era stimolata dal mercato e la cui immaginazione era accesa dall'uso regolare di LSD, o altre sostanze psichedeliche. Il fenomeno è descritto in un'ampia letteratura che segue come una coda il velocissimo svolgimento dei fatti. Alla metà degli anni Ottanta un gruppo di imprenditori tecnologi, oggi raggruppati nel SIGGRAPH, ha sviluppato una ricerca sui linguaggi del computer il cui spirito non era affatto diverso da quello di una ricerca artistica. Altra la finalità, che si collocava nella battaglia dei produttori di computer e di videogiochi contro la televisione. Era diffuso un gran senso di libertà e di entusiasmo: nel paese dei numeri le leggi della fisica ordinaria non funzionano e potrebbero spuntare esperienze inedite per la psicologia. La propaganda commerciale avanzava indirettamente una sfida tutt'altro che superata: la cultura deve far propria la logica del gioco, o scomparire.

Droga, geometrie frattaliche e computer sono parti indissolubili di una sorta di utopia dell'umanesimo tecnologico prefigurata dagli anni Sessanta da Buckminster Fuller e Marshall McLuhan, divulgata negli anni Settanta sotto forma di "computer liberation" e "rivoluzione dei pc". Questi slogan, per quanto impropri, esprimevano anche una seria critica degli addetti ai lavori contro le strategie del segreto, tecnologico-militare, dei pezzi di ricambio incompatibili, come tutti gli ostacoli che il capitale opponeva alla sviluppo della sua creatura più popolare.

Che tali strategie fossero fallimentari lo ha dimostrato la grande crisi del mercato mondiale dell'informatica iniziata nell'autunno del '90 proprio mentre, per contrasto, la ricerca sui linguaggi (Università di Berkeley) portava alla prima versione sperimentale di Unics, un sistema operativo aperto[5].

Aperti o esperti, si trattava e si tratta sempre di sistemi di calcolo, non di visioni escatologiche. Una VR, ridimensionata nel contesto storico e scientifico, non è altro che una tecnologia inventata per rendere più agevole, e personale, l'uso delle immense banche di dati immagazzinati nella memoria dei computer. Animazione tridimensionale programmata per interagire con l'utente. Di qui lo sviluppo della produzione di immagini verosimili, iperrealistiche, riconoscibili per chiunque. La simulazione, in questo tipo di ricerca, mantiene un valore essenziale per le applicazioni militari e scientifiche. In tutti gli altri settori il gioco è sovrano: VR della cattedrale di Dresda per raccogliere i fondi destinati alla ricostruzione; videogame in VR più potenti della novocaina del dentista, nuova forma di anestesia. Nat Fast, un artista che crea ambienti virtuali per l'industria, sa che il costo del software per ogni edificio virtuale che disegna non è inferiore a quello di una vera proprietà immobiliare.

Il computer è uno straordinario regolatore di connessioni, di relazioni fra relazioni. Il linguaggio macchina è prigioniero di un mondo chiuso; per accrescere l'informazione del sistema, può solo ragionare sul ragionamento che è già contenuto nel programma. Il problema per gli artisti delle arti visive comincia qui: con la scrittura del programma. Manca la lunga esperienza compositiva e teorica della ricerca musicale, che ha lavorato sui computer e sui sintetizzatori fin dagli anni Cinquanta. Nelle arti visive si sta ripetendo oggi, con la VR, una vicenda analoga a quella degli inizi della videoarte: poeti, pittori, scultori, musicisti, inventori di congegni mai visti prima, univano forze e creatività per dare vita a un'arte del cambiamento, dell'instabilità, il cui modello non era più l'ordine della natura, ma l'esperienza umana del tempo nella nostra storia vissuta.

Anche l'improprietà del termine,

MATT MULLICAN, SENZA TITOLO, 1989. LIGHTBOX, 91,4 X 122 CM. EDIZIONE DI 5 ESEMPLARI, COURTESY BARBARA GLADSTONE, NEW YORK.

Virtual Reality, ricorda la strana scelta del termine "sintetizzatore" per uno strumento elettronico che non generava affatto suoni sintetici, né faceva la sintesi di altri suoni, cercava solo di imitare gli strumenti acustici tradizionali. La confusione concettuale derivava semplicemente da un nonsense industriale che colpiva la fantasia.

Nel titolo della sua prima opera in VR Patrice Caire, un artista francese che vive e lavora a New York, si chiede: *Cyberhead... Am I really existing?* (1994). L'opera è un viaggio nel cervello dell'artista, fra materia grigia, nervi, dendriti e canali ricostruiti in tre dimensioni dallo scanner a risonanza magnetica e riscritti in linguaggio digitale per la completa immersione in VR. Così l'effetto illusionistico è triplice. In VR l'arte ridiventa sovraccarica come un palazzo barocco. La prima illusione viene dal titolo che suggerisce una certezza: "questa è la realtà numerica della mia testa?" e un dubbio: "esisto Io come essere integrale in questa esperienza, dove sono Io come artista? Esistono gli altri come spettatori?". La consapevolezza sembra in conflitto con l'apparato percettivo. L'architettura digitale delle immagini conferisce profondità e movimento a una trama così semplificata e impoverita che ha bisogno di piccoli arredi animati — una palma, una barchetta, un violino — per essere meno anonima. Lo sgomento dell'artista è comprensibile. La doppia manipolazione della sua stessa immagine è fatta da altri, ma soprattutto, l'artista deve fronteggiare la propria opera come ogni altro spettatore, in condizioni di cecità. Davanti agli occhi vengono posti due schermi da computer che escludono totalmente dal mondo circostante.

Il mondo digitale si conforma come può secondo la velocità di calcolo delle macchine che deve connettere in tempo reale, il binocolo umano in movimento con settori diversi dello scenario già predisposto. Lo spettatore è risucchiato nella trama retinica e nello spazio tempo di un'esperienza ipotetica. Il punto di vista è abolito. In VR è come se gli occhi fossero mani e potessero toccare la visione. Ma, in questa esperienza già interamente calcolata e predisposta, dov'è lo spazio per il coefficiente personale", quello che resta inespresso dai termini aritmetici? L'opera di Patrice Caire non elude il problema. L'artista vi immerge frammenti del mondo esterno così come sparge pezzetti di computer o di nuovi materiali, armoniosamente sconnessi, nelle stanze non virtuali delle sue installazioni.

Un'opera in VR, dopotutto, è un buco colorato e sonoro nella continuità dell'esistenza. Tuttavia, se l'atto di percepire e la cosa percepita sono ravvicinati a tal punto da coincidere nella trama di un linguaggio unico, "la grande pianura uniforme delle parole e delle cose" immaginata da Michel Foucault, lo spettatore può solo leggere le figure del sistema numerico, e diventarne parte.

Sguardo e linguaggio si incrociano all'infinito nelle dimensioni matematiche dell'esperienza che possiedono un loro, interno, principio di proliferazione. Quando il simile riproduce il simile, — questa è anche la logica dei frattali — siamo riportati a una sorta di visione seicentesca del mondo, dalla quale il "segno", traccia dell'identità e della differenza umana, non poteva che separarsi: rigido, scomodo, infedele compagno della mente moderna.

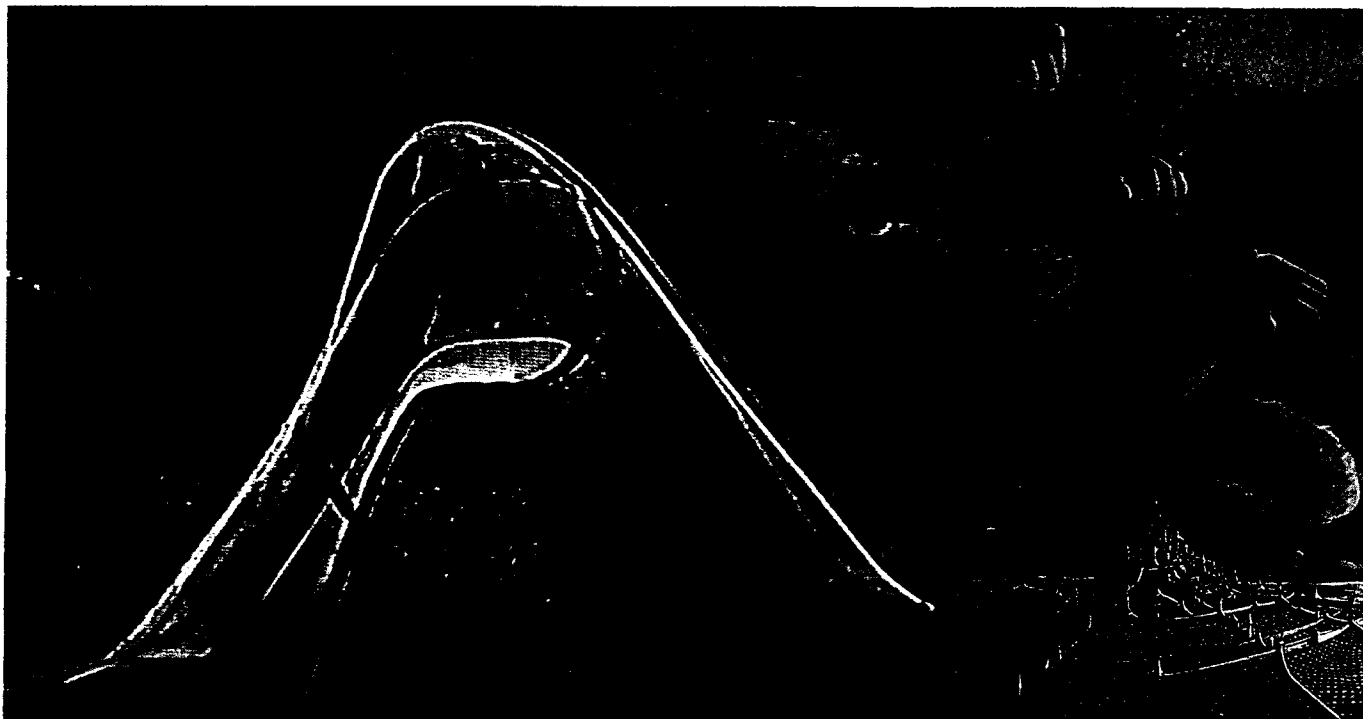
La storia non retrocede, anche se la coscienza contemporanea sembra attrat-

SOFTWORLDS, INC., THE IMPERIAL MESSAGE, 1994.

ta irresistibilmente dalla caverna virtuale dove si muore senza soffrire, si rinasce, si passa attraverso i muri, si vola, e la storia naturale è finita. Gli artisti che hanno progettato opere in VR, allo stato attuale della sperimentazione, esprimono esattamente l'opposto: chiedono alla tecnologia di piegarsi alla loro visione e al loro linguaggio personale, fanno impazzire i programmatori, forzano le logiche numeriche concepite da menti militari o commerciali, cercano disperatamente di turbare la sovrana indifferenza dei codici ai casi della vicenda umana.

Non è affatto certo che i margini di tolleranza, nella struttura economica che alimenta la produzione di VR, permettano agli artisti una sperimentazione a tempo illimitato, e ad altissimo costo. Ci sono artisti che trovano nella VR un'ambiente possibile per intensificare un'idea: deserti urbani per Matt Mullican, lo spazio degli angeli per Nicole Steinger, il deserto dello spirito in *World One* e *World Two* per Jenny Holzer. Jenny Holzer è una lanciatrice di messaggi verbali contro l'acquiescenza generalizzata "Non essere gentile con me. [...] Ti toglierò il sorriso dalla faccia." (*Inflammatories Essays,* 1979-82) "Sono indifferente a me stessa ma non a mia figlia" (Testo di Venezia, 1990). *World Two* è un insieme di frasi localizzate in un paesaggio che può solo essere uno stato mentale, suscitato da voci che parlano come se appartenessero a chi ha subito o inferto violenza in Bosnia. In questo caso la chiusura claustrofobica della VR è particolarmente funzionale all'idea di rappresentare non la guerra in Bosnia di per sé, ma il nostro modo di sentirla e pensarla come un evento irreale. L'indifferenza è trasferita nelle voci, il dramma della violenza assorbito nei muri e pavimenti nudi delle case delle strade. Durante il viaggio da una città all'altra la luce cala e imbrunisce il paese digitale piatto come l'orizzonte. Jenny Holzer ha imposto a Jeff Donovan, che le scriveva il software, di uscire dalla consuetudine alle immagini verosimili, accattivanti. Dall'unico modo che un computer conosce, computando mattoncini di luce a milioni, ha ottenuto la sfumatura. L'artista ha essenzialmente realizzato il suo progetto, usando la VR come uno strumento. I tecnologi sono i primi a riconoscere che la sua opera va al di là delle qualità espressive del mezzo.

Giacché il mezzo non produce altro che la più articolata fra le tecniche di animazione dell'immagine, ma certo non la più interessante dal punto di vista artistico. Non una delle opere esistenti oggi in VR ha immagini che reggano il confronto con la qualità e la forza immaginativa di quelle ottenute dalla grafica computerizzata su monitor, o dall'animazione tradizionale stampata su pellicola. Per esempio le immagini di *Water and Power* (1991) l'ultimo film sperimentale di Robert Pat O'Neill. Le opere d'arte esistenti in VR portano ancora i segni dello scontro fra l'artista e una tecnologia che non gli appartiene completamente. Jaron Lanier vestito di casco e guanti che esegue in pubblico un concerto di musica, suonando gli strumenti virtuali che ha lui stesso inventato, è un caso unico al mondo.

Janine Cirincione, Brian D'Amato e Michael Ferraro hanno unito competenze diverse per comporre due opere in VR, due videogame, presentati quest'anno dal Wexner Center of Arts di Columbus, Ohio. *The Imperial Message* ispirato dal *Castello* di Kafka e *Sacrifice*, che invita lo spettatore a

DALL'ALTO IN BASSO, DA SINISTRA A DESTRA: WOODY VASULKA, ART OF MEMORY, 1987. VIDEO, 36 MINUTI. PATRICE CAIRE, CAIRE'S CYBER HEAD, 1994. SOFTWORLDS, INC., THE IMPERIAL MESSAGE, 1994.

morire più e più volte, per reincarnarsi secondo le credenze della mitologia Maya. I paesaggi ricordano *Il deserto dei tartari di* Buzzati. Desolati, eleganti, solitari. La musica è stata composta da Alvin Lucier. In questi due giochi gli artisti sembrano voler legittimare la memoria digitale con logiche e storie che appartengono alla vita umana sulla terra.

Brenda Laurel e Rachel Strickland, invece hanno inserito in *Place Holder* (1993), opera creata in collaborazione con il Banff Center for the Arts, Alberta, Canada, gli spiriti animali della natura; il viaggio virtuale è immerso nel rifacimento numerico di boschi, grotte e di una cascata canadesi. Una voce dall'esterno accompagna i visitatori, suggerendo indirettamente che anche fra le creature numeriche la generazione di forme nuove, o adattare all'ambiente, avviene sempre in un contesto di scambio.

Creazione e sperimentazione non sono distinguibili. Ma è difficile rimuovere l'impressione che queste opere, in maniera paradossale, tendano più a conservare il vecchio mondo di immagini e di cultura, presente e passata, che a esplorare la sintassi e la relativa autonomia del sistema tecnologico, per allargare il pensiero e l'immaginazione. Allo stato attuale dell'arte, vale il richiamo di Jochen Gerz: la memoria (anche quella digitale) è come il sangue; buona quando non si vede. Sennò, stinge su tutto.

■

Rosanna Albertini è critica d'arte, vive e lavora a Los Angeles.

Note:
1. Difficile negare che gli insetti microscopici e la vitamina C fotografati da David Scharf siano opere d'arte.
2. Woody Vasulka in *Eigenwelt der Apparate-Welt: Pioneers of Electronic*, un libro pubblicato per la mostra omonima, Linz, 1992. Libro e mostra curati da Peter Weibel, Woody e Steina Vasulka, David Dunn. Le pagine sono dotate di barcodes che permettono di integrare il libro con un disco laser che illustra e suona le opere di cui si legge.
3. Usato anche in alcune video installazioni, per esempio da Thierry Kuntzel e Bill Viola.
4. Uno dei libri più accurati dal punto di vista storico è *Virtual World* di Benjamin Wooley, Penguin Books, 1993.
5. Negli USA la produzione commerciale di VR ha avuto un enorme sviluppo, negli ultimissimi anni, con l'assorbimento nell'industria privata degli specialisti della simulazione al computer, rimasti senza lavoro dopo lo smantellamento dell'industria militare aeronautica, con la fine della guerra fredda. Poche settimane fà — settembre 1994 — il CNR americano ha inviato una raccomandazione al governo perché cominci a investire denaro nella ricerca sul software VR, la cui qualità sembra trascurata dai produttori di videogiochi. Potrebbero tornare in campo interessi strategici, sicuramente di tipo scientifico, ma anche militare.

Informazioni, che non pretendono di essere complete, su opere d'arte realizzate in VR e su alcuni centri che le promuovono, negli Stati Uniti e in Canada.

New York's Guggenheim Museum SoHo. È stato il primo, fra i maggiori musei d'arte in USA, a organizzare una mostra di arte VR nel 1993. *Virtual Reality: An Emerging Medium.* Opere di Jenny Holzer, *World One* e *World Two*, e di Thomas Dolby, *Virtual String Quartet*.

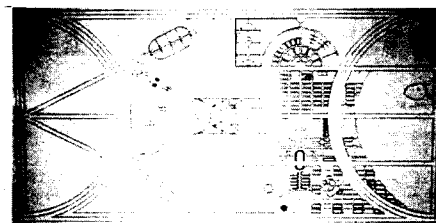
Banff Centre for the Arts, Alberta, (Canada). Ha aperto un *Art and Virtual Environment Project*, per esplorare le potenzialità artistiche della VR, nell'autunno 1991. Nel marzo 1992 sono stati scelti otto progetti da completare entro il marzo 1994. Nel settembre 1992 la National Gallery of Canada ha presentato la prima opera in VR prodotta dal Banff Center: *Inherent Rights, Vision Rights*, di Lawrence Paul Yuxweluptum che trasferiva in VR gli schizzi dal suo quaderno di appunti.

Ogni anno dal 1991, il Centro organizza una *International Conference on Cyberspace*. Durante l'incontro di quest'anno, maggio '94, è stato presentato e discusso uno degli otto progetti in corso di lavorazione: *Place Holder*, di Brenda Laurel e Rachel Strickland.

Jack Tilton Gallery, New York. Nel luglio 1992 ha organizzato una mostra che oggi si può dire 'storica': *Through the Looking Glass: Artists First Encounters With Virtual Reality*. Janine Cirincione, direttrice della galleria, aveva incluso anche opere che letteralmente non sarebbero VR, per indagare in senso ampio la potenzialità estetica dei mondi creati dai computer. Erano compresi: *Videoplace*, di Myron Krueger, *Deep Contact* di Lynn Heshman e Sara Roberts; *Angels* di Nicole Stengers; *Sacrifice Game* di Brian D'Amato; *Virtual City* di Matt Mullican; *Moondust*, un videogioco di Jaron Lanier del 1983; un diorama stereoscopico di David Wilson, il geniale direttore e autore del Museum of Jurassic Technology di Los Angeles.

Wexner Center for the Arts-Ohio State University; Columbus (Ohio). Il Centro ha attribuito il Residency Award 1994 a Janine Cirincione, Brian D'Amato e Michael Ferraro per realizzare *Software 2.1, The Imperial Message* e *Software 1.2, Sacrifice*, offerti al pubblico dal 19 maggio al 30 luglio '94.

Center for the Arts Yerba Buena Vista, San Francisco. Ha presentato, fra aprile e giugno 1994 *Cyberhead... Am I Really Existing?* di Patrice Caire.

Artisti al Computer

MATT MULLICAN, SENZA TITOLO. DISEGNO GENERATO AL COMPUTER, INCHIOSTRO SU CARTA. COURTESY BARBARA GLADSTONE, NEW YORK.

Contrariamente alla retorica popolare, si potrebbe sostenere che la tecnologia per la realtà virtuale, lungi dall'includere il corpo in un ambiente virtuale, esclude effettivamente il corpo, riafferma la dualità cartesiana, reificandola in codici e hardware. Si lascia il proprio corpo di carne passivo sulla sedia mentre la mente va girovagando. [...]

Una delle cose per cui sembra che l'arte funzioni è in quanto "sistema di segnalazione culturale precoce". Gli artisti hanno a che fare con l'idea di software, informazioni scorporate, prima che il termine esistesse nel linguaggio comune. L'arte concettuale può essere pensata come un "software culturale". Gli artisti concettuali hanno infatti lavorato su molti dei problemi che sarebbero sorti nell'ambito della tecnologia del computer, all'esterno e prima che la tecnologia si evolvesse. Allo stesso modo, esiste nel corpus degli happening, environment, performance degli ultimi trent'anni, un sapere di base disponibile per lo sviluppo dei media interattivi [...] Non è solo la comunità scientifica che solitamente ignora questi eventi, ma gli artisti stessi per la gran parte trascurano la possibilità di impadronirsi della tecnologia.
Simon Penny, Docente di Arte e Robotica alla Carnegie Mellon University, Pittsburgh.
"Old Ideas in New Boxes", in *Visual Proceedings*, Siggraph 1993, pp. 151/152.

Da sempre ho molto a che fare con la macchina. Ma una macchina, come il computer non offre ogni volta un'esperienza vergine, ha accumulato informazioni da molti predecessori, dalla matematica e dalla tradizione cartesiana. L'artista non ha il potere di sopraintendere la cultura ereditata, o l'evoluzione degli strumenti. L'artista può solo cambiare il contesto di queste cose. Se il contenuto è l'espressione matematica, spostando il contenuto nello spazio, nella presentazione o nel codice culturale di riferimento, immediatemente viene fuori come il sistema si manifesta o si comporta in maniera differente. Inizia ad assumere un carattere culturale. Se qualcosa parla, è meglio prestarle attenzione, anche se si tratta di una macchina. La macchina ti lancia una sfida e tu reagisci. Semplicemente, io sono una sorta di custode del processo e chiamo quello che fa la macchina un rituale solo per liberarsi del linguaggio tecnologico. La macchina esegue il rituale con molta precisione, tanto più precisamente quanto più potente diventa il rito. Come una performance, il rituale è ripetuto, ma talvolta, poiché anche una macchina non è infallibile, essa perde la testa. A volte si ferma, o balbetta, e questi sono momenti imprevedibili. Queste possibilità rendono la macchina molto interessante per un osservatore quale io sono ancora. E provo a mettere insieme un set di espressioni che eventualmente assumeranno un carattere culturale a tutti gli effetti.

Una volta che tu inizi a connettere dei sistemi, essi divengono autonomi e noi diventiamo ospiti nel paese della tecnologia. Poiché noi siamo quelli di cui si può fare a meno, noi moriremo. Ma i sistemi vivranno; la tecnologia diventa il sistema permanente all'interno del quale noi viviamo per un breve periodo. Con uno sguardo lungo io vedo che la tecnologia diventerà sempre più complessa e stimolante. Se tutto questo ci servirà non lo so.
Woody Vasulka, da un'intervista con Rosanna Albertini, Parigi, 8 novembre 1992.

Cartesio, che tutti i fanatici dell'arte del gesto e del segno condannano e disprezzano, ha previsto il dispositivo tecnico che diviene oggetto scientifico.

Queste macchine per dipingere saranno lì, subito a disposizione di chiunque desideri utilizzarle a qualunque velocità o in qualunque lasso di tempo limitato o illimitato, con o senza foga, collera, delicatezza, dolcezza, brutalità, una tela astratta, di bassa qualità, di segni straordinari, eseguita con gesti non meno straordinari di quelle macchine che sono esse stesse, il colmo dello spettacolare.
Yves Klein, Conferenza alla Sorbona, 3 giugno 1959.

Penso che non sia possibile parlare di arte oggi senza discutere di tecnologia. A una data ora, tutte le tecnologie sono tecnologie "avanzate". Un bicchiere d'acqua rappresentava la tecnologia avanzata quando la gente capì che potevi versare il liquido in una tazza. In questo senso tutta la tecnologia è equivalente e infine tutta la tecnologia può essere trascesa.

Non intendo la "trascendenza" in termini dell'evoluzione verso più nuove tecnologie che prendano il posto di quelle preesistenti, ma nei termini del Sé — l'individuo — che la usa ed interagisce con essa. Ho sempre pensato che qualsiasi tecnologia io abbia usato — dalla matita al computer — ciò è avvenuto all'interno di un processo creativo. La tecnologia è simultaneamente l'ostacolo e il sentiero per realizzare l'impeto che porta una persona ad esprimersi.
Bill Viola, "On Trascending the Water Glass", in *Cyber Arts: Exploring Art and Technology*, a cura di Linda Jacobson, San Francisco, Miller Freeman, 1992, p. 3.

Infatti, una delle maggiori caratteristiche dei sistemi computazionali è che essi hanno a che fare principalmente non con degli oggetti ma con dei processi. I computer ci costringono a sviluppare un linguaggio per descrivere il comportamento degli elementi, e ci abituavano ad immaginare le strutture per stabilire una intelleggibilità. In aggiunta il pensiero sul processo è, per definizione, pensiero sul cambio e la trasformazione, che a sua volta ci incita a definire mutazioni estetiche ed elaborazioni che danno significato a quello che accade "tra" gli oggetti e di conseguenza minimizza l'importanza che questi oggetti hanno in sé come elementi fondamentali per la costruzione di un linguaggio.

È questa mutevolezza che dà potere alla tecnologia computazionale in quanto strumento estetico. La macchina in sé non ha alcuna predisposizione per qualche materiale in particolare; ogni oggetto, immagine, suono è un gioco valido per l'uso e la manipolazione. In altre parole, ogni parte del mondo reale può essere integrata all'interno di questo mondo estetico. Tale integrazione è affidata alla forza dell'immaginazione dell'artista, e facilitata dal potere concettuale delle relazioni interessate ai processi stabilite da questi materiali".
Tod Machover, "On Information Overload", in *Cyber Arts*, cit. p. 6.
Tod Machover è compositore e docente di Musica e Media al MIT.

La relazione tra l'oggetto e l'evento. Possono questi due aspetti essere separati? È uno un particolare dell'altro? Qual è il punto di incontro? L'aria?
Jasper Johns citato da John Cage.

Noi infatti siamo tecnicamente equipaggiati per trasformare la nostra consapevolezza contemporanea su come funziona la natura nell'arte. [...] Ognuno può fare una scelta. Può complicare la tecnica musicale verso un'approssimazione delle nuove possibilità e consapevolezza [...] oppure può pulire la sua mente dalla musica e disporsi a scoprire i mezzi per lasciare che i suoni siano se stessi piuttosto che veicoli per teorie costruite dall'uomo o espressione di sentimenti umani.

La tecnica, non avendo a che fare con la pittura, ha a che fare con il guardare e con chi ha dipinto. Persone. La tecnica è: come sono le persone? Non come lo fanno bene, ma come lo stanno dicendo. [...] È questione, allora, di vedere nel buio, non di dormire tra le cose visivamente.
John Cage, *Silence*.

Tendo a trattare le macchine nello stesso modo con cui mi comporto rispetto agli esseri umani con i quali sto lavorando all'interno di una produzione, perché ciò che offrono le macchine è qualcosa che è inerente all'uomo. Questo qualcosa è la "vulnerabilità". Dopo tutto noi siamo poveramente "umani" quando facciamo qualcosa che sappiamo fare bene. Da artisti, durante l'atto della creazione, ci assale qualcosa di stranamente inumano. Assomigliamo più a delle macchine. È quando troviamo qualcosa che non possiamo fare bene che scopriamo la nostra vulnerabilità e questo vuol dire essere umani.
Peter Sellars, Direttore di Teatro, "On vulnerability, Aborigines, & Walter Cronkite", in *CyberArts*, cit. p. 7.

STAMPA INTERNAZIONALE

DERNIERES NOUVELLES D'ALSACE,
Strasbourg 26.01.95

Vidéo

Les Vasulkas

Steina et Woody Vasulka, artistes américains d'origine islandaise et tchèque, sont parmi les premiers à prendre conscience de l'existence d'un vaste potentiel créatif dans la distance qui sépare l'image optique et l'image électronique. Une sélection de leurs oeuvres sera préparée et présentée à l'Ecole des Arts déco par Marco Maria Gazzano, directeur du Festival de vidéo-art de Locarno et universitaire-chercheur dans le domaine de l'image électronique, à Rome.

A 18h30 à l'Ecole des Arts déco (salle 15), 1, rue de l'Académie.

SAMIR "BABYLON 2"

(Suisse) 1993, 80mn

Est un film sur l'émigration, un film
sur la deuxième génération dont Samir
lui-même est un representant.
Un film suisse, un film sur l'Europe, un film sur l'identité et le souvenir.
Un film sur la fabrication des images, la radio et la télévision.
Une réflexion sur le thème banlieue-émigration-médias.

Construit en des séquences d'images et de sons superposés, les personnages prennent la parole, ils nous dévoilent leur histoire, leurs pensées, leurs utopies. A ce titre, Babylon 2 est une sorte de kaléidoscope de nos sociétés urbaines.

■ ***Mercredi 10 Janvier à 20h30***
Petite Salle

STEINA ET WOODY VASULKA

"Steina Vasulka est née en 1940 à Reykjavik (Islande), musicienne, vidéaste. Woody Vasulka est né en 1937 à Brno (Tchécoslovaquie), chercheur en électronique, cinéaste et vidéaste. Ils vivent et travaillent à Santa Fe (Nouveau Mexique, USA).

Depuis un quart de siècle, Steina et Woody Vasulka ont œuvré en précurseurs sur les possibilités normales et interactives de l'image électronique animée. Ils ont participé à la fondation de la Kitchen, réunissant des artistes d'avant-garde, en 1971. Ils ont aussi été parmi les premiers à développer la vidéo multi-écrans comme forme artistique. Violoniste de concert, Steina fut la première à intégrer des vidéos interactives en direct pendant ses performances musicales. Elle a inspiré une génération d'artistes dans la mouvance high-tech. Woody est internationalement reconnu comme un visionnaire et pionnier du procédé de l'image électronique et aujourd'hui il s'est tourné vers l'image de synthèse et le multi-média interactif. Il poursuit ainsi sa démarche avant-gardiste."

Jane Youngblood (traduit de l'anglais)

"Dès le début de leur collaboration, les Valsulkas nous ont invité et même encouragé à regarder et à entendre différemment. Il y a vingt ans, cette différence pouvait aussi bien porter sur l'objet de l'attention que sur autre chose. Respectivement violoniste et cinéaste, Steina et Woody Vasulka ont très probablement, au début, considéré l'unité portable de vidéo comme un instrument de diversion récréative qui leur donnait les moyens de provoquer une interaction et une participation personnelle dans le cadre des activités sociales et culturelles de leur environnement, Manhattan. Mais la diversion est rapidement devenue obsession et un processus s'est engagé. Cette évolution s'explique certainement par la grande curiosité naturelle de Steina à l'égard de la création d'images et des processus de perception ainsi que par le parti-pris moderniste de Woody qui consiste à détruire le monde illusoire du cinéma et de la télévision. La déconstruction empirique du processus vidéo leur a permis de prendre très tôt conscience de l'existence d'un vaste potentiel créatif dans la distance qui sépare l'image optique de l'image électronique."

Roy Durfee

La sélection sera préparée et présentée par Marco Maria Gazzano, directeur du Festival de Vidéo-Art de Locarno et universitaire-chercheur dans le domaine de l'image électronique, à Rome ; après la présentation de Nam June Paik lors de la saison passée à La Filature, il revient cette fois nous présenter ses réflextons sur l'œuvre des Vasulkas, dont il prépare une grande exposition-rétrospective à Rome.

La sélection parcourera une vingtaine d'années de l'œuvre des Vasulkas, avec :

Violin Power, de Steina Vasulka, 1970-78, 10mn

Vocabulary, de Steina et Woody Vasulka, 1973, 6mn

Progeny, de Steina et Woody Vasulka, 1981, 19mn

Voice Windows, de Steina Vasulka, 1986, 8mn

Art of Memory, de Woody Vasulka, 1987, 36mn

Lilith, de Steina Vasulka, 1987, 9mn

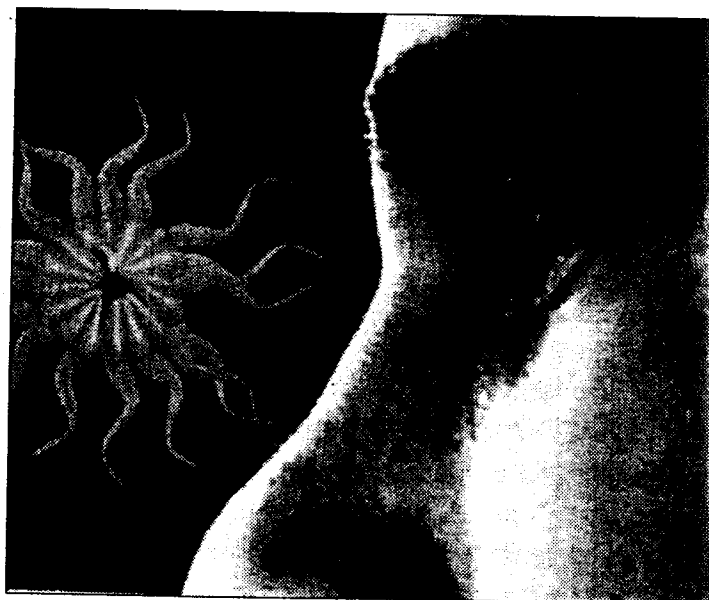
■ ***Mardi 24 Janvier à 21h***
Petite Salle

GIORNALE DEL POPOLO, Lugano - 1 settembre 1995

Da ieri fino a domenica, con l'appendice al Monte Verità

Nel mondo della Videoarte

Minischermo, grande festival: pioggia di proposte

■ È iniziata ieri pomeriggio alle 16, al Palazzo della Sopracenerina, con la proiezioni di tre video di Nam-June Paik, di Robert Cahen e di Mario Martone (quello di «Morte di un matematico napoletano», mentre i primi sono due mostri sacri dell'arte video) la sedicesima edizione del Videoart Festival di Locarno. Dopo la cerimonia di inaugurazione ufficiale, svoltasi nel tardo pomeriggio davanti a un folto pubblico, in serata hanno avuto luogo le proiezioni della retrospettiva dedicata al videasta giapponese Katsuhiro Yamaguchi, l'inaugurazione delle esposizioni e, a mezzanotte, al foyer del Teatro, la prima parte di Electronic Art Café, lo spettacolo messo assieme da Achille Bonito Oliva, ex direttore della Biennale di Venezia (cui dedichiamo una mini intervista a fianco), uno dei tanti ospiti di prestigio di Locarno. Il festival, a partire da stamane e fino a domenica, offrirà momenti di grande interesse. Vediamo di scoprirne alcuni momenti salienti.

Anche l'occhio vuole la sua arte

Arte giovanissima, ma con un grande futuro da esplorare: la video arte conoscerà fra oggi e sabato alcuni momenti forti. Oggi alle 11 e alle 15 e domani alle 11, verranno proiettati alla Sopracenerina i **diciannove video in concorso** e i nove fuori concorso. Impossibile riferirne singolarmente; diciamo che la selezione ha potuto attingere al meglio della produzione mondiale, soprattutto giovanile e che in genere i filmati presentati sono di corta durata (dieci minuti in media). Essi traducono abbastanza bene le principali tendenze attuali dell'arte video. Si tratta di opere che presentano una grande varietà di temi e di generi, in cui s'intrecciano linguaggi visivi e «musicali» molto diversi. Le caratteristiche predominanti della produzione 94-95 sembrano essere da una parte le ricerche perseguite con l'utilizzazione di materiali d'archivio (si pone dunque l'argomento della memoria) e dall'altra quelle che accentuano, nella narrazione o nelle immagini, le relazioni col corpo umano. Da notare che, accanto alla selezione ufficiale, di sera, il pubblico potrà scoprire altri video di grande interesse nell'ambito del programma di Achille Bonito Oliva (vedi intervista) denominato **Electronic Art Café**, che verrà presentato stasera e domani alle 24 al foyer del Teatro di Locarno. Oggi e domani, inoltre, il grande pubblico, durante tutto il giorno, potrà scoprire **Internet** nel cortile interno della Sopracenerina. Oltre allo spettacolo interattivo in diretta tv dal teatro di Locarno (sabato sera alle 21.15), vanno sicuramente segnalate all'attenzione generale le **mostre**: alla Galleria Spsas è da vedere «La mémoire vidéo (cinématographique) du XX siècle», che ospita istallazioni video di Name June Paik, Manthos Santorineos, Mario Sasso e Woody Vasulka, quattro artisti che da soli valgono un viaggio, per dirla alla maniera della guida Michelin. Altre istallazioni si trovano a Casorella e alla Galleria Atelier Scala, in città vecchia.

LA REGIONE TICINO, Bellinzona - 30 agosto 1995

Locarno, al via

Videoart festival lanciato verso il futuro

Prende il via domani alle 16 a Locarno nel palazzo della Sopracenerina la sedicesima edizione del VideoArt Festival, manifestazione che nel settore dell'arte elettronica ha raccolto elogi e apprezzamenti tali da farne la più importante al mondo. Un riconoscimento che nelle intenzioni degli organizzatori deve porsi quale mezzo per fare di Locarno la sede per eccellenza della riflessione sulle immagini elettroniche e sul loro apporto a cultura e spettacolo richiamando a Locarno il meglio dei videoartisti di ieri e di oggi. Di quelli che continuano a fare storia, come Nam June Paik, Woody Vasulka, Manthos Santorineos, Mario Sasso e altri, e i nuovi talenti di tutto il mondo le cui opere verranno presentate in concorso. Numerose le proposte: esposizioni e videoinstallazioni; una retrospettiva dedicata a uno dei padri della videoarte il giapponese Katsuhiro Yamaguchi; proiezioni per il concorso e fuori concorso; osservatori e colloqui sui temi di gande importanza nello sviluppo della comunicazione elettronica, televisione compresa. Vi prenderanno parte alcuni dei massimi esperti, da Edmond Couchot a Sigrid Schade, da Klaus Schöning a Nicola Sani, Da Michel Chion a René Berger. Inoltre la serie di video riuniti da Achille Bonito Oliva sotto la sigla di Electronic Art Café che verranno proiettati ogni sera, da mezzanotte, nel foyer del Casinò Kursaal.

Durante tutta la durata della manifestazione sarà possibile prendere visione delle videoinstallazioni di Nam June Park, Manthos Santorineos, Mario Sasso e Woody Vasulka allestita alla Galleria Spsas; di Francesco Mariotti un'installazione della Corte di Casorella e alla Galleria Atelier Scala una di Teresa Wylder.

Un'inedita performance multimediale sarà poi proposta sabato 2 settembre in diretta su Tsi e Rete 3. Nei prossimi giorni i dettagli.

Locarno, Anno II N°16

Tutte le parole chiave

Dall'A alla Video Arte

Ma che cos'è una videoinstallazione, oppure una videoscultura? I videoartisti parlano difficile e i nuovi dizionari hanno dovuto adeguarsi ai più recenti linguaggi. Si è iniziato con il videoregistratore ma ora si è finiti alla videoperformance. Da quando la Sony trent'anni fa esattamente mise in commercio la prima telecamera portatile di strada se ne è fatta. Tanto che la Video Arte s'appresta a diventare un linguaggio artistico di primo piano all'inizio del duemila. I festival si moltiplicano. Nascono musei. In ogni parte del mondo. Per esempio, proprio vicino a Locarno, città europea delle arti elettroniche, sta nascendo (il 30 settembre) un museo dedicato alla videomusica, alla videodanza, al videoteatro, alla videoperformance. Nascerà a Varese. Una piccola risposta europea alla sala permanente di videoinstallazioni inaugurata in giugno al Moma di New York.

Come detto le rassegne si moltiplicano. Il 18 ottobre prossimo al Palazzo delle esposizioni a Roma si registrerà un evento in anteprima mondiale: l'Antologica del maestro e fondatore della Video Arte, Woody Vasulka.

Realizzare un video costa parecchio. E' per questo che da anni si chiede che lo Stato intervenga a finanziare determinate opere. In Francia, per far fronte a queste esigenze, da alcuni anni è nato un centro di produzione in cui gli artisti vengono ospitati il tempo necessario alla realizzazione della loro opera.

Ma torniamo a quelle che sono le parole chiave di questa arte elettronica. Il settimanale italiano L'Espresso ha recentemente pubblicato un piccolo ed essenziale dizionario.

VIDEOARTE
Si intende un'opera che ha come supporto un nastro magnetico ed è girata con la telecamera. Può anche essere il risultato di una combinazione di macchine elettroniche e manipolazioni alla consolle.

VIDEOINSTALLAZIONE
E' un genere di scultura ambientale in cui l'artista coinvolge e allestisce anche lo spazio. Si possono utilizzare monitor, circuiti chiusi, satelliti, computer, oppure vari linguaggi insieme. Il pubblico gira dentro l'opera.

VIDEOSCULTURA
La parte meccanica entra a far parte dell'opera. Ad esempio, il robot costituito da monitor di Nam June Paik è una videoscultura.

VIDEOPERFORMANCE
Può essere la documentazione di un'azione artistica su banda magnetica (videodanza e videoteatro) o una vera e propria opera che prevede diverse interazioni di mezzi tecnologoci, performance intermediale, che utilizza laser, computer, schermi per proiezioni, il corpo dell'artista...

INSTALLAZIONE TECNOLOLGICA
Si basa puramente su sensazioni percettive e sulla partecipazione sensoriale.

COMPUTER ART
Non procede per via analogica, ma su immagini digitali, di sintesi. Lavora sulla base di algoritmi e calcoli matematici. Il software più famoso è "Anyflo" di Michel Bret.

ALTRE ESPOSIZIONI

VIDEO ARTE

Successo per la mostra a via Nazionale

Si è conclusa con successo la mostra di video arte dal titolo «Una nuova luce per il nuovo anno». Promossa dal Comune di Roma e organizzata dal progetto Multirifrazione, curata da Marco Maria Gazzano, la mostra dei sei artisti internazionali delle arti elettroniche si è svolta davanti alla facciata del palazzo delle Esposizioni di via Nazionale. In due giorni la mostra ha visto più di 40 mila visitatori.

Capodanno in Piazza in Lucina

Il 31 dicembre l'Ass. Cult. Multirifrazione propone in P.zza in Lucina un dispositivo scenico inedito, spettacolare e coinvolgente quanto rispettoso dell'architettura di una delle più suggestive piazze barocche di Roma; una "macchinazione" nella quale si intrecciano le audiovisioni in elettronica di alcuni dei maggiori autori contemporanei come Steina e Woody Vasulka, Nam June Paik, Shisego Kubota, Mario Sasso e Robert Chaen. "Scritture" di luci e suoni, fantastiche e metaforiche, immaginative e concrete come ogni opera d'arte. Una concentrazione di artisti per augurare..... Buon Anno a Tutti!!!!!!

MOMENTO SERA - ROMA CITTÀ,
Roma, 30 dicembre 1995

Tre orchestre, una spettacolare illuminazione e a mezzanotte i classici fuochi d'artificio

Capodanno, Roma abbraccia Sarajevo

Gemellaggio della Capitale con la martoriata città bosniaca e con Napoli

L'ASSOCIAZIONE Culturale Alcatraz organizza quest'anno il Capodanno in Piazza del Popolo, in collaborazione con il Comune di Roma, Assessorato alla Cultura. Roma si pone al centro di un evento che la vedrà gemellata con Napoli e Sarajevo.

Le buone intenzioni ci sono tutte: in caso di pioggia... Anno bagnato, anno fortunato! Comunque l'intenzione di decentralizzare la festa di fine anno è certamente buona. Tutto avrà inizio alle ore 19,30 e si protrarrà sino all'alba.

In arte, come nella vita, gli eventi e gli appuntamenti sono determinanti per realizzare un progetto o "il progetto" della memoria. La fine dell'anno scandisce il tempo e lo spazio di un fatto che fu e sarà nuovamente.

Le piazze, la multimedialità si fondono nel tentativo di ricostruire e "riordinare" il ciclo delle cose.

L'eterno ritorno degli anni si compie in questi eventi che coinvolgono le persone e i cittadini, non nella solitudine della moltitudine, ma cercando l'interazione tra uomini e fatti.

È il terzo anno che questo appuntamento di fine anno si compie nell'ormai tradizionale Piazza del Popolo.

Il Comune di Roma e l'Assessorato alle Politiche Culturali, nella persona di Gianni Borgna, sono persuasi che il pubblico non è più un passivo e anonimo magma che deve subire dall'alto, ma diventa protagonista di un fatto che lo coinvolge non solo emotivamente ma anche attivamente.

1993: cento percussionisti da tutto il mondo.

1994: cinquanta pianoforti evocanti brani musicali di famose colonne sonore del cinema per i suoi cento anni.

Ed oggi 31 dicembre 1995 le tre orchestre ed il gemellaggio (grazie alla Rai) con la martoriata Piazza del Mercato di Sarajevo.

Senza retorica, evitando celebrazioni di una pace ancora inquieta, ci auguriamo che questo evento di festa e di cultura sia una piccola chiave per "scuotere" la vita e far ragionare tutti sulla pace.

Promossi dal Comune di Roma, Assessorato alle Politiche Culturali collaborazione con Alcatraz e Progetto Multirifrazione, gli appuntamenti per la notte dell'ultimo dell'anno saranno variegati e abbracceranno vari mondi della cultura.

Alle ore 19.30 in Piazza San Lorenzo in Lucina l'Associazione Progetto Multirifrazione propone una spettacolare mostra d'arte contemporanea del XXI Secolo, per la prima volta in Europa in piazza, dal titolo: "Una nuova luce per il nuovo anno" - Sei maestri internazionali delle arti elettroniche a Roma a cura di Marco Maria Gazzano, presentati in una installazione di video arte costituita da una scenografia elettronica di 136 monitor su tre grandi figure geometriche. ("Paysage/Paysages 2" di Robert Cahen, "Buterfly - Spring falls" di Nam June Paik, "Duchampiana" di Shisego Kubota, "Albe metropolitane" di Mario Sasso, "Borealis" di Steina Vasulka, "Digital images Studies" di Woody Vasulka). L'organizzazione generale delle videoinstallazioni è curata da Carmen Pignataro.

Gli appuntamenti musicali hanno inizio invece alle ore 21,15 a Largo dei Lombardi e a Piazza San Carlo al Corso con interventi musicali dei gruppi Tetes De Bois e di Marche Jazz Orchestra diretto da Bruno Tommaso.

Alle ore 22,00 come in una festa barocca in cui gli edifici della città assumevano le forme fantastiche ed effimere delle più audaci fantasie architettoniche, così Piazza del Popolo nella notte di Capodanno sarà trasformata dalle proiezioni luminose di "Mirabilia Urbis". Decine di sorgenti luminose trasfigureranno circa 7.000 metri quadrati di superfici in una fantastica allegoria degli elementi naturali. Terra e cielo, acqua e fuoco, evocando i mirabolanti trucchi della scenotecnica barocca. "Mirabilia Urbis" è a cura di Wild Projection Studio.

Sempre dalle ore 22,00 la Piazza si animerà di suoni e melodie grazie alla presenza di tre orchestre: B.B. Band diretta da Gegé Munari, Sheepshead Youth Gospel Choir diretto da Kenneth Maurice Brown, Orquesta Las Estrellas Latinas diretta da Javier Girotto e Kayro Flores.

Come cornice a questi eventi l'Enel ha ideato e curato l'illuminazione scenografica dei monumenti di Piazza del Popolo.

La Rai (Rai 1 e Rai 3) per il programma di mezzanotte (in onda dalle 23,30 alla 1,30) con la presenza in piazza di Alba Parietti e la partecipazione speciale di Antonello Venditti, si collegherà e farà da "ponte" con Napoli e Sarajevo. Alla mezzanotte.... Fuochi D'artificio.

Paolo Taddei

capodanno in diretta tv

Con Venditti superstar gli auguri di mezzanotte

Addio '95 a piazza del Popolo, cento musicisti sul palco

Si parte da San Lorenzo in Lucina, con musica e video. A mezzanotte brindisi con il sindaco Rutelli e Alba Parietti

Accanto, Alba Parietti e, in basso, Lucio Dalla

Il cantautore Antonello Venditti si esibirà in piazza del Popolo nella notte dell'ultimo dell'anno

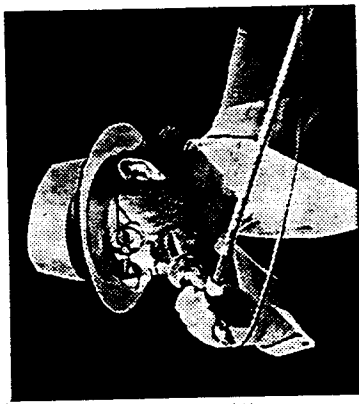
di LUCIO CILLIS

ROMA, come Napoli e Sarajevo. Tre città unite dal Capodanno e dalla musica. Per le ultime ore del '95 si annuncia una memorabile kermesse in piazza del Popolo, piazza del Plebiscito e piazza del Teatro dell'Opera, tre feste in contemporanea che si uniranno via etere, in tv e su grandi maxischermi, nei primi minuti del nuovo anno.

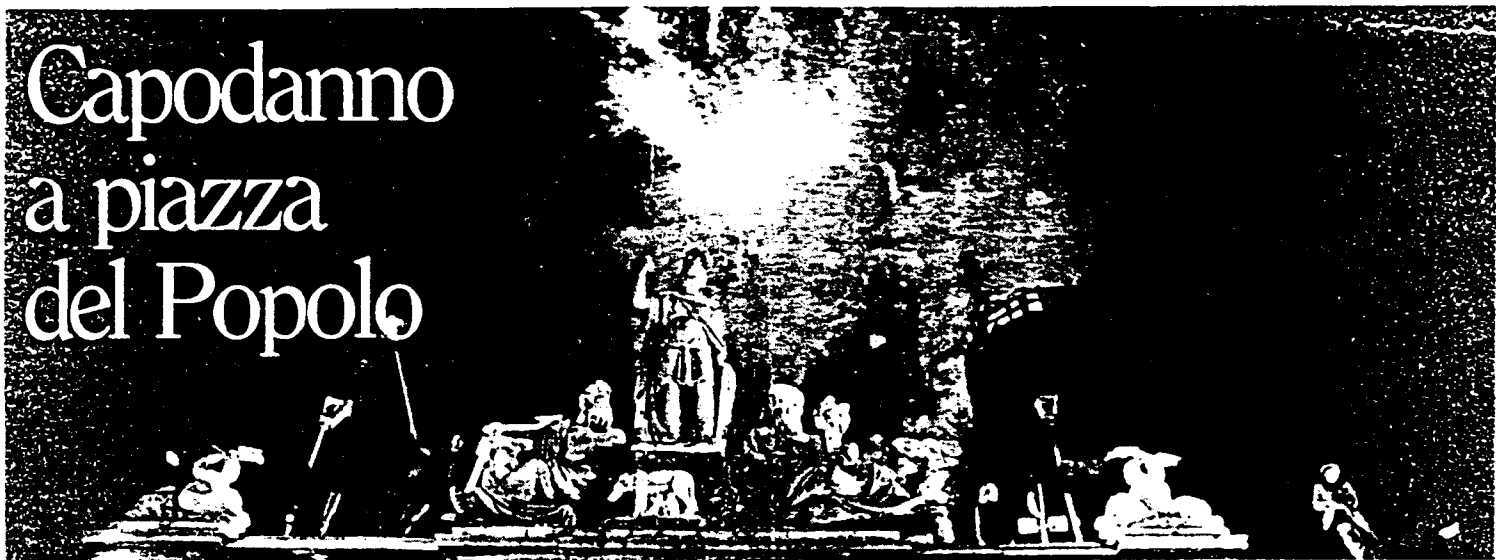
A Roma, lo spettacolo organizzato dal Comune, con l'ausilio della Rai, proporrà uno dei figli più amati del panorama musicale capitolino, **Antonello Venditti**, che si esibirà, in diretta televisiva, dalle 23 alla mezzanotte e oltre, e altri cento musicisti.

«E' sicuramente l'anno più impegnativo sia economicamente che tecnicamente, per l'amministrazione comunale - spiega Gianni Borgna, assessore alla Cultura - per questa terza edizione del Capodanno romano, nato con la giunta Rutelli, sono stati fatti grandi sforzi. Innanzitutto saranno due le piazze impegnate: si parte da **San Lorenzo in Lucina**, con musica e video installazioni. Dalle 19 il gruppo delle **Tetes de Bois** e **la Marche Jazz Orchestra**, una formazione guidata da **Bruno Tommaso**, suoneranno fino alle 21, mentre la piazza sarà circondata dalle postazioni multimediali (ben 136 monitor su tre figure geometriche) dei Vasulka e altri maestri dell'arte elettronica. Alle 21,15 le due formazioni si sposteranno suonando da piazza San Lorenzo in Lucina, e percorrendo **via del Corso** raggiungeranno **piazza del Popolo**. Fino alle 22 saliranno su uno dei due palchi coperti - l'altro è "riservato" alla band di Venditti - per proseguire verso il clou della serata».

Due piazze per ballare e band di musicisti in marcia

Che dalle 22 prevede l'esibizione (swing anni '40 e '60) della **B.B. Band** diretta da **Gegè Munari**, e il concerto dei 28 musicisti cubani dell'**Orquesta**. **Las Estrellas Latinas** che proporranno un repertorio ballabile e godibile come quello latino americano. Merengue, salsa e dintorni saranno padroni della piazza fino alla parte del Capodanno riservata al gospel. Sul palco infatti saliranno poco prima delle 23, i 40 elementi degli **Sheepsheads Youth Gospel Choir**, probabilmente il più famoso degli Stati Uniti, diretti dal maestro **Kenneth Maurice Brown**.

La tensione salirà intorno alle 23 con **Mirabilia Urbis**, capolavori di Roma proiettati sulle mura, che anticiperà di qualche minuto la diretta televisiva presentata da **Alba Parietti**, e supervisionata da **Lucio Dalla**. «Il momento sicuramente più atteso dal pubblico, che speriamo supererà i centomila dello scorso anno - prosegue l'assessore - è quello con le canzoni di Antonello Venditti».

"Er core de Roma", regalerà ai romani e ai turisti un'ora di spettacolo, un minimo "garantito" di sette brani, alcuni tratti dal suo nuovo lavoro discografico oggi a quota 500 mila copie, e tra i più venduti dell'anno. A mezzanotte in punto il rituale brindisi sul palco con il **sindaco Rutelli** e la Parietti, i fuochi artificiali e collegamenti su maxischermo con le altre due città del Capodanno '96. Per Venditti è prevedibile una coda musicale che oltrepasserà la soglia delle 24. Subito dopo lo show del cantautore romano, il gran finale con il ritorno del gruppo cubano impegnato sul secondo palco fino alle 2,30 circa. I costi. La festa di piazza del Popolo costerà alle casse comunali circa 600 milioni di lire, contro i 350 delle prime due edizioni, «ma sono costi giustificati dal grande impegno tecnico richiesto - spiega l'assessore alla cultura - che con due palchi coperti e le varie installazioni, permetterà lo svolgiemnto dello spettacolo anche in caso di pioggia. Venditti e tutti gli artisti che rientrano nella diretta tv sono a carico della Rai. Noi pagheremo gli impianti e il resto».

Grande festa in collegamento con Napoli e Sarajevo. Cinque orchestre, la tv, Alba Parietti e Venditti

Tutti insieme appassionatamente

Piazza Plebiscito E a Napoli saranno 100.000

Sono attesi in centomila a piazza plebiscito per festeggiare il nuovo anno. La Napoli «rinata» di Bassolino sara, per l'occasione, una Napoli «visionaria». Moltissimi interventi, sia di arredo che di illuminazione, che trasformeranno completamente il luogo. Al centro dominera la grande montagna di sale - 45 metri di diametro e alta 12 - dell'artista Mimmo Paladino. Illuminata da una luce radente, la montagna avra una serie di sculture incastonate alle pareti. A scandire il tempo, invece, ci penserà un orologio elettronico. Il Palazzo Reale sarà illuminato, ma soprattutto colorato, in una rappresentazione quasi metafisica: luci bianche a ventaglio, tutte le candele dei balconi accese. In particolare da uno di questi emergerà la figura di Peppe Barra che con la compagnia di un pianista e di un violinista dara vita ad una insolita tammurriata. La chiesa di San Francesco verrà illuminata con giochi cromatici. Sempre per un gioco di luci, il colonnato cambierà continuamente colore, mentre la cupola sara inondata da luci bianche.

Capodanno in piazza del Popolo, in piazza del Plebiscito, in piazza del Mercato. Roma, Napoli e Sarajevo, unite via etere, festeggeranno insieme l'arrivo del 1996. Nella piazza del Valadier, schermo per «Mirabilia Urbis», si brinderà con Antonello Venditti e con altri cento musicisti che proporranno *evergreen* jazz, classici degli anni Quaranta e Sessanta, canti gospel, e i calienti ritmi latino-americani. Madrina della serata sarà Alba Parietti.

FELICIA MASOCCO

Che la festa cominci. Quest'anno, per la prima volta, anche sotto l'occhio delle telecamere che via etere la uniranno al folclore e alla ritrovata creatività napoletana, e a Sarajevo che dopo anni di conflitti rinasce con la pace, forse ancora timida ma fortemente voluta.

Capodanno in piazza del Popolo anno terzo. I palchi saranno due e avranno tanto di copertura, per evitare che la pioggia annunciata costringa al silenzio i cento musicisti attesi e guasti la diretta televisiva. Uno servirà solo per Antonello Venditti, cantautore romano per eccellenza che nell'accettare la proposta dell'assessore alla Cultura (e il cachet pagato dalla Rai) ha voluto dedicare «un sentito atto d'amore alla città». Sulle note dei suoi brani - sono sette quelli in scaletta - i partecipanti alla festa saranno traghettati da un anno all'altro e brinderanno con il sindaco e con Alba Parietti, madrina della serata con il compito di condurre la scena romana di *Mezzanotte: angeli in piazza*. È questo il titolo della trasmissione ideata da Lucio Dalla che andrà in onda su Raiuno dalle 23 all'una: due ore che vedranno la Capitale condividere lo schermo con Napoli, dove in piazza Plebiscito verrà animato un evento-gemello, e con *A tribute to Sarajevo*, uno spettacolo-contenitore dove confluirà tanto la musica pop (tra gli altri, ci saranno Zucchero, Ziggy Marley, Gerardina Trovato, Zenima) quanto la classica, la lirica, il balletto.

Dopo i rulli di tamburi della prima edizione, e dopo i cinquanta pianoforti della seconda, che accompagnati dalla proiezione di spezzoni di celeberrimi film omaggiarono il Cinema nel centenario della nascita, quest'anno il filo conduttore saranno le orchestre: ce ne saranno cinque, in rappresentanza di generi musicali diversi. Faranno festa anche a schermi spenti. Si inizierà alle 19.30 in piazza San Lorenzo in Lucina dove sei maestri internazionali delle arti elettroniche porteranno *Una nuova luce per il nuovo anno*, una spettacolare mostra d'arte contemporanea, con installazioni di videoarte e una scenografia di ben 136 monitor. Alle 21.15, da largo dei Lombardi e da piazza San Carlo partiranno due cortei musicali, guidati rispettivamente dai *Tetes De Bois* e dalla *Marche Jazz Orchestra* diretta da Bruno Tommaso, che suonando suonando si avvieranno verso piazza del Popolo coinvolgendo con fiati e ottoni tutti quanti incontreranno sul percorso.

Nella piazza disegnata dal Valadier i primi ad esibirsi (alle 22) saranno i componenti la *B.B. Band* di Gegé Munari: per la gioia di chi ha superato gli «anta» o di chi è ancora lontano dal traguardo ma non disdegna gli *evergreen* del jazz, si cimenterà in brani americani in voga nel dopoguerra fino a quelli che fecero da colonna sonora al boom degli anni Sessanta. Tutto rigorosamente ballabile. Il testimone passerà poi allo *Sheepshead youth gospel choir*, quaranta voci per canti gospel di sicuro impatto. E non potevano mancare i ritmi caraibici: salsa, samba e quant'altro faccia ancheggiare sognando l'America latina, saranno proposti dalla *Orquestra Estrella Latina*.

Tutto questo mentre le mura degli edifici che fanno da perimetro alla piazza saranno illuminati da potentissimi fasci di luce - i *light guns* - che proietteranno diapositive di opere d'arte custodite nei Musei Capitolini. È il *Mirabilia Urbis*, scenografia «multivisiva» che risalterà nella penombra fino a mezzanotte. Dopodiché l'Enel farà luce e lampioni e fari saranno accesi contemporaneamente mentre dal Pincio si leveranno come vuole tradizione sofisticati giochi pirotecnici.

Alcuni minuti prima dello scoccare del nuovo anno, la scena sarà tutta per Antonello Venditti che presenterà brani dell'ultimo album insieme a vecchi successi. Poi riprenderanno le orchestre che suoneranno fino alle 2 e se il clima sarà clemente, anche oltre. La collaborazione con la Rai ha consentito all'amministrazione comunale di dividere i costi: il Comune ha speso seicento milioni che per gran parte sono stati assorbiti dall'allestimento dei due grandi palchi collegati tra loro da una pedana di raccordo. Ad unire i romani ai bosniaci e ai napoletani sarà un maxi-schermo sul quale scorreranno le immagini di quanto accadrà nelle città collegate.

Lo scorso anno in piazza del Popolo, tra romani e turisti si radunarono in centomila: un successo che gli organizzatori sperano di bissare. E tra i partecipanti magari ci sarà anche il vincitore della Seat Ibiza che verrà estratta nel corso della manifestazione e che andrà ad uno tra i possessori dei biglietti che il Comune ha messo in vendita per finanziare Telefono Azzurro. Si possono acquistare fino al 31 in via Titta Scarpetta 25/a, oppure nella stessa piazza del Popolo presso una postazione mobile.

Da Sarajevo balli e canzoni fra le macerie

La diretta del concerto «Tribute to Sarajevo» sarà proposta integralmente su Raitre a partire dalle 22.30 del 31 fino alle 0.40 del primo gennaio. Nel concerto confluiranno la musica pop (Zucchero, Ziggy Marley, Andrea Bocelli, Gerardina Trovato, Zenima) che classica (Sarajevo Philarmonic Orchestra, Orchestra Verdi di Milano) che la lirica (Grace Bumbry, Ildiko Komlosi, Giuseppe Zambieri) che il balletto (Daniel Ezralow, Lola Greco, Sandra Ferri, e Amedeo Amodio). Sarà l'occasione festosa per rivedere una città sconvolta dal terrore della guerra. I luoghi delle esibizioni saranno Teatro dell'Opera, la piazza del Mercato. La sigla (la registrazione di un balletto) è stata invece ambientata tra le rovine innevate della antica Biblioteca Nazionale. Anche a Sarajevo, come a napoli e a Roma, protagonista sarà la luce che pur senza i mirabolanti effetti delle due città italiane, illuminerà piazze, strade, palazzi e cortili e macerie che hanno visto fino a pochi giorni fa l'orrore della guerra.

Ritmi «leggeri» cori gospel mambo e salsa

Swing anni '40-'60, i grandi successi americani del dopoguerra e quelli che fecero da colonna sonora all'Italia di trent'anni fa, gaudente verso l'opulenza. E la proposta per San Silvestro dell orchestra «B.B. Band» diretta da Gege Munari. Otto sax, sei trombe, sei tromboni, un pianoforte, batteria e percussioni. Alle 22 apriranno la festa in piazza del Popolo. La loro esibizione è preceduta da due cortei «musicali» che alle 21.15 muoveranno da largo dei Lombardi e da Piazza San Carlo: in testa ci saranno rispettivamente i «Tetes de Bois» e la «Marche Jazz Orchestra» diretta da Bruno Tommaso. Il veglione continuera quindi con lo «Sheepsheads Youth Gospel Choir» diretto da Kenneth Maurice Brown: una corale di quaranta elementi già premiata come la migliore degli Usa. E infine la «Orquesta Las Estrellas Latinas», big band formata da 25 musicisti che trascinera nelle danze anche i più timidi con il suo repertorio di son cubano, salsa, mambo e con brani di Perez Prado, Tito Puente, Oscar D'Leon e Willy Colon.

Gianni Borgna, assessore alla Cultura: «Una grande festa, un appuntamento fisso»

«E se piove canteremo sotto la pioggia»

«Sarà una festa con un forte significato di pace e solidarietà. E si farà comunque, se piove o se anche dovesse nevicare». Nonostante le previsioni del tempo Gianni Borgna è ottimista: alla sua terza edizione, il Capodanno in piazza del Popolo si conferma in crescita, e diventa il simbolo di quell'«effimero stabile» che nelle intenzioni dell'assessore dovrebbe estrarre Roma dalla «gabbia» di eventi culturali estemporanei per allinearla alle altre capitali europee.

«Piove, può anche nevicare ma la festa si farà. I musicisti suoneranno su palchi coperti e quanto a noi eventualmente ci bagneremo, vorrà dire che poi faremo una doccia calda. L'importante è divertirsi». Nonostante le previsioni del tempo, l'assessore Gianni Borgna non si dà per vinto: la diretta televisiva per *Capodanno a piazza del Popolo* lascia poco margine al rischio di un forfait delle orchestre, di Antonello Venditti e di quant'altro è stato approntato per questo terzo appuntamento che segnerà il battesimo televisivo per l'iniziativa, virtualmente collegata a Napoli e Sarajevo: «La capitale bosniaca festeggia il suo primo Capodanno di pace e per questo la festa assume un forte significato simbolico, di pace appunto e di solidarietà».

Roma, Napoli, Sarajevo: un asse inedito. Come ci si è arrivati?

Originariamente dovevamo dividere il Capodanno con Napoli, con la quale c'è una sorta di gemellaggio culturale nato l'estate scorsa. In questa idea si è incastrato il progetto televisivo di Lucio Dalla: l'anno scorso per la Rai creò una festa a Bologna, per quest'anno aveva pensato al capoluogo campano. Dagli incontri avuti scaturì anche l'ipotesi di una città straniera. Doveva essere Rio de Janeiro, ma gli ostacoli dovuti al fuso orario erano quasi insuperabili. Poi l'evoluzione della situazione nella ex-Jugoslavia ci ha suggerito Sarajevo. La festa avrà così un grande valore simbolico.

Parigi, Londra, Vienna hanno i loro tradizionali appuntamenti di fine anno ormai inseriti nei pacchetti-vacanze dei tour operator di tutto il mondo. Un respiro internazionale possibile anche per la festa in piazza del Popolo?

Roma ha sempre avuto una strana sorte che l'ha privata di eventi «stabili», di un «effimero stabile» se si può dire. Quella di creare appuntamenti che ripetuti nel tempo diventino poi tradizionali è un'idea fissa e per me giusta. Se gli eventi non sono estemporanei tendono a diventare attesi: per il concerto viennese la vendita dei biglietti inizia anche tre anni prima, è una tradizione in senso positivo non retrivo. Io spero che magari tra vent'anni si parli del Capodanno romano anche in America, nel resto del mondo. Anche se non c'è solo questa iniziativa: proprio per dare una caratura internazionale alla cultura che si vive in questa città, in questo periodo sono state allestite mostre di grande valore e di respiro europeo. Basti pensare al Caravaggio ai Musei Capitolini, al Giappone Antico al Palazzo delle Esposizioni, «Il mistero di una fanciulla» in quella che tutti continuano a chiamare l'Accademia di Valenntino anche se per tre anni sarà gestita dal Comune: questa per altro è una mostra, l'unica che resterà aperta anche il primo gennaio..

Continua a piovere e le previsioni del tempo non sono incoraggianti...

La festa si farà comunque, anche se piove, anche se nevica. A meno che non ci sia proprio una catastrofe, che il Tevere straripi... I due palchi sono coperti, i musicisti sono al riparo. Noi eventualmente ci bagneremo, vorrà dire che poi faremo una doccia calda. Spero che i romani rispondano con lo spirito giusto, quello del divertimento. Anche per dimenticare per poche ore i tanti guai che stiamo vivendo, la scarica di tasse che ci si sta abbattendo addosso e che genera angoscia. Per una notte pensiamo a divertirci: è l'unica risorsa che ci è rimasta.

□ Fe.M.

Fuochi artificiali e in piazza una mostra d'arte

Per la prima volta una mostra di videoarte sarà esposta in una piazza. Uno spettacolo davvero suggestivo. Le opere degli artisti sono già esposte al Palazzo delle Esposizioni, ma in occasione del Capodanno e in via del tutto inedita, le porteranno in piazza San Lorenzo in Lucina. Sono sei maestri internazionali delle arti elettroniche e si cimenteranno in installazioni di videoarte che andranno sotto il titolo di «Una nuova luce per il nuovo anno». La scenografia è composta da centotrentasei monitor su tre grandi figure geometriche. Partecipano: Robert Cahen (con «Paysages»), Nam June Paik (con «Spring Falls» e «Butterfly»), Shigeko Kubota, (con «Omaggio a Duchamp»), Mario Sasso (con «Le Albe metropolitane-Omaggio al cinema»), Steina Vasulka («con Borrealis») e Woody Vasulka (con le «Digital Images Studies»). Uno spettacolare mostra d'arte contemporanea per la prima volta in Europa, cui farà da contraltare lo spettacolo pirotecnico che alla mezzanotte dalla Terrazza del Pincio illuminerà il cielo di Roma.

Fuochi artificiali e in piazza una mostra d'arte

Per la prima volta una mostra di videoarte sarà esposta in una piazza. Uno spettacolo davvero suggestivo. Le opere degli artisti sono già esposte al Palazzo delle Esposizioni, ma in occasione del Capodanno e in via del tutto inedita, le porteranno in piazza San Lorenzo in Lucina. Sono sei maestri internazionali delle arti elettroniche e si cimenteranno in installazioni di videoarte che andranno sotto il titolo di «Una nuova luce per il nuovo anno». La scenografia è composta da centotrentasei monitor su tre grandi figure geometriche. Partecipano: Robert Cahen (con «Paysages»), Nam June Paik (con «Spring Falls» e «Butterfly»), Shigeko Kubota, (con «Omaggi a Duchamp»), Mario Sasso (con Le Albe metropolitane-Omaggio al cinema»), Steina Vasulka («con Borrealis») e Woody Vasulka (con le «Digital Images Studies»). Una spettacolare mostra d'arte contemporanea per la prima volta in Europa, cui farà da contraltare lo spettacolo prirotecnico che alla mezzanotte dalla Terrazza del Pincio illuminerà il cielo di Roma.

METRÒ. supplemento di IL MESSAGGERO
Roma - 28 dicembre 1995

Capodanno in Piazza in Lucina

Il 31 dicembre l'Ass. Cult. Multirifrazione propone in P.zza in Lucina un dispositivo scenico inedito, spettacolare e coinvolgente quanto rispettoso dell'architettura di una delle più suggestive piazze barocche di Roma; una "macchinazione" nella quale si intrecciano le audiovisioni in elettronica di alcuni dei maggiori autori contemporanei come Steina e Woody Vasulka, Nam June Paik, Shisego Kubota, Mario Sasso e Robert Chaen. "Scritture" di luci e suoni, fantastiche e metaforiche, immaginative e concrete come ogni opera d'arte. Una concentrazione di artisti per augurare..... Buon Anno a Tutti!!!!!!

ROMA C'È, Roma
anno I, n°49, dicembre 1995

Esposizioni

Arte e cultura

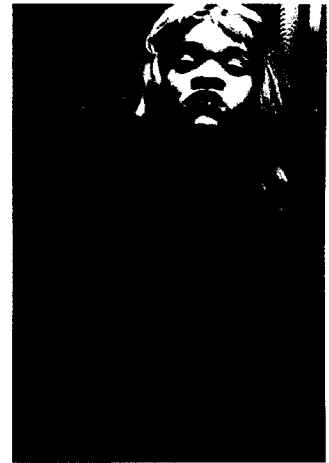
Capodanno in Piazza in Lucina

Il 31 dicembre l'Ass. Cult. Multirifrazione propone in P.zza in Lucina un dispositivo scenico inedito, spettacolare e coinvolgente quanto rispettoso dell'architettura di una delle più suggestive piazze barocche di Roma; una "macchinazione" nella quale si intrecciano le audiovisioni in elettronica di alcuni dei maggiori autori contemporanei come Steina e Woody Vasulka, Nam June Paik, Shisego Kubota, Mario Sasso e Robert Chaen. "Scritture" di luci e suoni, fantastiche e metaforiche, immaginative e concrete come ogni opera d'arte. Una concentrazione di artisti per augurare..... Buon Anno a Tutti!!!!!!

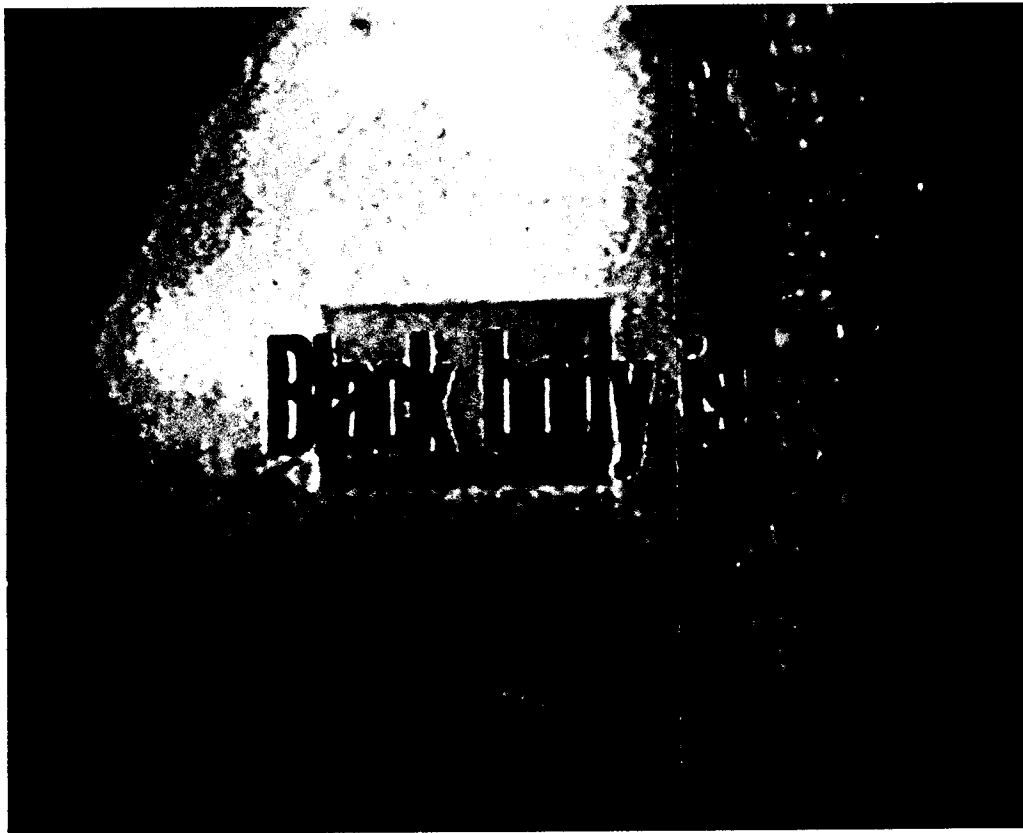
SPOTLIGHT

L'IMMAGINE E L'OGGETTO

GIANLUCA MARZIANI

Bruno Di Marino e Giovanna Trento, curatori di una rassegna assurdamente poco considerata da stampa e pubblico, evento tra i rari momenti romani di insospettabile internazionalità visiva, hanno raccolto videomateriale guardando a film-maker puri e ad artisti di semplice passaggio tra le dinamiche video: elemento comune, sia per maestri come Nam June Paik, Woody Vasulka e Bill Viola che per solitari avanguardisti capaci di trovare, nel video, il giusto complemento etico al loro linguaggio, è l'idea di sfruttare le dilatazioni linguistiche del codice-pellicola. Tra i molti, documentazioni su performance di Vito Acconci, Chris Burden e Dennis Oppenheim; elaborazioni concettuali firmate John Baldessari, Dan Graham e Jenny Holzer; eccessi performativi con Mike Kelley, Paul McCarthy e William Wegman. Dal corto-corto a durate sull'ora, dal colore al bianco-nero più sgranato, dal sonoro in stile cinema espanso fino a warholiani mutismi paralizzanti dal cuore minimalista. La noia può spesso vincere, siamo in una costante sperimentale che si alimenta della marginalità di immaginari radicali e antinarrativi. C'è un'ipotesi non cinematografica che guida quasi ogni elaborazione video: ma il documento storico resta imprescindibile per capire cosa si faceva nel decennio Settanta, cosa si tenta oggi con mezzi più elaborati, dove si incontrano i formalismi estremi del passato e le etiche contemporanee: un vero sistema di modelli estetici che "rallentano" il cinema a favore dell'arte e velocizzano l'arte dalle parti della sequenza. Come dimenticare, allora, i virtuosismi del Paik maestro televisivo, prototipo di un uso massimale del piccolo schermo; le invenzioni manipolatorie dell'elettronica visiva in Vasulka (Steina e Woody, per la precisione), inventori di quel feedback con la telecamera contro il televisore acceso e il conseguenziale riassemblaggio degli stimoli elettronici, punto di confine tra la vecchia idea di montaggio filmico e il nuovo mondo della sintesi elettronica; gli psicologismi di Viola, oggi cult-lagunare nel padiglione Usa alla Biennale, abile creatore di conturbanti e oscuri coinvolgimenti psicofisici del fruitore; Gary Hill e la ricerca dialettica tra parola, immagine ed evoluzione ambientale del dialogo tra le psicologie di frasi e frammenti visivi...

LYLE ASTON HARRIS, FACE, 1993.
PARTICOLARE DELL'INSTALLAZIONE.

In parallelo, completamente alla sala per proiezioni, ecco l'aggiunta del gruppo di video installazioni firmate Renée Green, Doug Aitken, Sigrid Hackenberg e Lynn Ashton Harris. Un autoritratto video delle proprie mani incrociate con tempi dinamici al minimo — Hackenberg, impegnata con una lunga serie di autoritratti in dettaglio —; due grandi foto con uno schermo nel mezzo e il testo-confessione a tematica Aids — Ashton Harris, *black culture* e forte senso dell'aggregazione; diversi schermi su riprese di paesaggi con rumori di quelle nature che circondano la percezione del fruitore — Aitken, il più abile a giocare su vari livelli visivi, tra cinema, TV commerciale e cultura del magazine —; infine, un'idea di *on the road* a piedi per Lisbona — Green. Lei è la migliore presenza in sala, artista che anticipa Wenders con questo video su un suo vagabondaggio lisbonese, controbilanciato in sala da un altro e adiacente video dove si vedono, a velocità rallentata, solo i piedi sul selciato. Siamo nella sintesi linguistica del *road movie*, nel travaso della sintesi cinematografica dentro le strutture rallentate della videoinstallazione. Cinema e arte da galleria (o museo) divengono, per brevi attimi, specchi posti l'uno davanti all'altro.

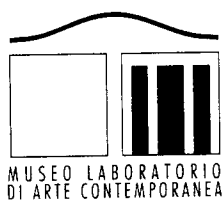
Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea, Università La Sapienza, Roma.

THOMAS ALLEN HARRIS, BLACK BODY, 1992. VIDEO B/N E COLORE, 5'.

" L'IMMAGINE E L'OGGETTO"

RM 13-30 giugno 1995

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO"

RM 13-30 GIUGNO 1995

Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

a cura di

Bruno Di Marino

Giovanna Trento

Roma 13-30 giugno 1995

RM 13-30 GIUGNO 1995

Questa mostra/rassegna fa parte di un ciclo di manifestazioni che il Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dedica al cinema sperimentale e alle arti elettroniche, nell'ambito delle attività di raccolta e documentazione della videoteca.

Responsabile operativo del Museo Laboratorio
Maurizio Calvesi

Collaboratori
Francesca Lamanna
Maurizio Pierfranceschi
Linda Riti

Responsabile videoteca
Bruno Di Marino
collaborazione tecnica
Roberto Grassi

Si ringraziano

Arch. Paola Di Bisceglie
Responsabile dell'Ufficio Tecnico

Arch. Giuseppe Luciani

Operatori della Falegnameria

Ufficio Duplicazioni dell'Ateneo

Dott. Stefano Valeri
Istituto di Storia dell'Arte

Mostra, rassegna e catalogo a cura di
Bruno Di Marino
Giovanna Trento

Con la collaborazione di
Daniele Cassandro

Direzione tecnica
Roberto Grassi

Attrezzature per le installazioni
Fluxus Media di Michele Marsili

Progetto grafico
Studio Cyan
Claudia Annunziata

Con il contributo di
Banca Nazionale del Lavoro
Federal Express
Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia (USIS)

e in collaborazione con **Sala 1**

Ringraziamenti

Silvia Bordini, Marco M. Gazzano, Gianfranco Mantegna, Shalom Gorewitz, Karen Davies, Sigrid Hackenberg, Doug Aitken, Lyle Ashton Harris, Thomas Ashton Harris, Bob Harris, Renèe Green, Kathy High, Shani Mootoo, Ellen Spiro, Shelly Silver, Dan Graham, Dara Birnbaum, Phil Mallory Jones. Carol E. Ludwig, Daniela Masci, Sandra Bordigoni, Mary Angela Schroth, Sara Vicario, Jude Fleurantin, Mario Canale, Graziano Paiella, Elisabetta Jacomini, Rocco Arsì, Giorgio Simoni, Roberto Pinto, Michael Mazière, Valentina Valentini, Stephen Vitiello

e inoltre

Associazione Zerynthia - Roma
Galleria Emi Fontana - Milano
Neugerriemschneider Galerie - Berlino
Jack Tilton Gallery - New York
303 Gallery - New York
Roger Merians Gallery - New York
Associazione Kinema - Roma
Eta Beta - Roma
Electronic Arts Intermix - New York

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO"
RM 13-30 GIUGNO 1995

ESTREMO ORIENTE, EUROPA, AMERICA
LE ORIGINI DELLA VIDEOARTE

di Marco Maria Gazzano

1. Nam June Paik

Entro il dicembre 1995 trascorrerà un compleanno, quello delle "arti elettroniche" e non solo di queste. Sono infatti passati ormai più di trent'anni da quando, nella primavera -estate del 1963, Nam June Paik inaugurava alla Galleria Parnass di Wuppertal in Germania, la sua *Exposition of Music/Electronic Television.* Un fatto che, acquisita con gli anni l'aura del mito, è considerato oggi l'atto di nascita della arti elettroniche. Così come la successiva performance newyorkese dell'artista coreano nell'autunno del '65: l'acquisto della prima telecamera portatile Sony (il "port-pack") approdata sul suolo americano. La corsa di Paik al Library Shop di Manhattan per acquistare il nuovo strumento appena aperte le casse di imballaggio, l'ingorgo stradale causato dalla visita del Papa Paolo VI all'Onu, le riprese dell'augusto viaggiatore realizzate "all'impronta" dall'artista - dall'interno di un taxi - con il nuovo "pennello elettronico", e la successiva ri-collocazione del'immagine del Papa (e del traffico americano) allestita "casualmente" da Paik la sera stessa in un ritrovo di Soho frequentato dall'avanguardia, sono altrettanti elementi di un mito - autentica "leggenda metropolitana" internazionale - che è divenuto ormai parte dell'immaginario collettivo di chi si occupa di arte contemporanea.

Ma quella "azione", che - nella più rigorosa tradizione del modernismo radicale, in esplcita polemica con le retoriche ufficiali della "grande arte" nonché i riti dell'industria culturale - minimizzò fin dal titolo un evento performativo della cui importanza "storica" oggi tutti sono convinti, ebbe anche un altro significato. Ricordata come un indirizzo, una data e un orario (*Cafè au Go Go, 152 Bleecker, October 4* & *11 1965, World Theater, 9PM*), essa indicò la coscienza - della quale Paik e i suoi interlocutori, John Cage primo fra tutti, ebbero piena consapevolezza - di inaugurare una nuova dimensione espressiva (il continente del video, del "self-video" appunto) e, allo stesso tempo, di ri-visitare una tradizione forte: quella che tra gli anni Dieci e Venti si era concretizzata nelle azioni delle avanguardie storiche e nelle utopie progressiste del Moderno, riconsiderate alla luce dell'energia internazionalista, transculturale e democratico-radicale degli anni Sessanta.

Ed è in questo doppio movimento paikiano (Wuppertal '63/New York '65, avanguardie storiche europee e neoavanguardie europee e americane obbligate all'incontro di un artista orientale) che nel giro di due anni riesce a far specchiare le due rive dell' Oceano Atlantico in un unico atto di fondazione di un nuovo continente espressivo, l'inizio del percorso che dagli anni Sessanta a oggi ha condotto artisti, militanti e gente comune a utilizzare creativamente il video e le sue apparecchiature portatili accanto a tutti gli altri media elettronici che via via al video si sono affiancati: dal computer alla neonata "virtual reality".

Ma in quella performance troviamo anche le caratteristiche che hanno in seguito segnato tuta la storia della arti elettroniche, l'utilizzo cioè che gli artisti hanno fatto delle nuove tecnologie: quella radicalità esplcita degli intenti (oltre che delle immagini), una internazionalità e una interculturalità effettive, circolari, fra i cinque continenti e le rispettive culture.

Nell'esposizione di Wuppertal, il giovane compositore Fluxus Nam June Paik, allievo di Stockhausen, Maciunas e Cage, allestisce i suoi *13 distorded Tv sets.* Provocatoria come le precedenti composizioni musicali-rumoristiche dell'artista coreano, questa "prima" videoinstallazione - che interviene direttamente e in modo attivo sul dispositivo di ricezione del segnale televisivo (il monitor) modificandone in modo radicale l'immagine in uscita mediante varie apparecchiature (magnetiche ed elettriche) di disturbo - prevede quale risultato "tredici diverse distorsioni della televisione".

Segna così l'atto di nascita della televisione astratta, dell'uso antinaturalistico del video: di quella dis-locazione del medium - che approda a inedite ri-locazioni - la quale più tardi si chiamerà "videoarte". O, meglio - come specificherà proprio Paik in occasione della sua prima mostra newyorkese alla Galleria Bonino, nel dicembre 1965 - non "videoart" ma "electronic art".

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO"
RM 13-30 GIUGNO 1995

In Paik inoltre queste "distorsioni", che producono una fantasmagoria di linee e curve astratte in movimento (e in bianco e nero), sono anche forme Zen, inviti alla concentrazione e alla meditazione, antecedenti diretti delle videosculture concettuali dei primi anni Settanta (ma continuamente riaggiornate e rese ancora più essenziali fino a oggi) che si chiamano *Zen for Tv, Tv Clock*, ecc.: la distorsione e il "rumore" che, come nella musica elettronica, si fanno poesia, in cosciente "detournement" del medium come ponte filosofico tra l'eredità dell'Oriente e le tecniche dell'Occidente. Ma a Wuppertal e tutto questo - che era già ben

Nam June Paik

chiaro a Paik - non fu compreso. Una grandguignolesca testa di toro tagliata di fresco e lasciata gocciolare sulle sculture fece più impressione. La critica si accorse di Paik, che da allora divenne di anno in anno più famoso, solo nel 1965 a New York quando pubblicò in bella evidenza nel catalogo della sua prima esposizione di "arte elettronica" il pensiero che da allora viene citato come dichiarazione di battesimo della videoarte come indice (quale errore!) dell'intera poetica paikiana: "As collage technic replaced oil paint, so cathode-ray tube will replace canvas". Una frase tanto provocatoria quanto veritiera: anche se il rapporto così stretto che a una lettura supericiale della dichiarazione si stabilisce - sia pure in negativo - tra pittura (e dunque arti plastiche tradizionali) e nuove immagini tecnologiche, è una trappola che Paik che ha teso ai suoi lettori. Il "95% di novità" del quale egli "si accontenta", evocato a più riprese nella stessa pagina del catalogo introdotto da un Cage entusiasta, non sta nel pittoricizzare, anche se in direzione dell'antinaturalismo, le immagini "realistiche" della televisione o quelle ottenibili con le nuove telecamere portatili: questa operazione era già stata fatta con successo dalle avanguardie storiche utilizzando la pellicola (Richter, El Lissitzkij, Eggeling, Survage, i futuristi...). Che bisogno c'era di ripetere quell'esperienza con la nuova tecnica? Il debito contratto con quegli autori - come le suggestioni che gli sono venu-

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO" RM 13-30 GIUGNO 1995

te dai lavori di Vostell, dalle ipotesi di Robert Wiener sull'intelligenza artificiale o di McLuhan sulla comunicazione di massa contemporanea - Paik l'ha sempre riconosciuto. La novità del suo lavoro - che è radicale, e che ci dà nuove emozioni da trent'anni - non è affatto nel "dipingere" col tubo catodico, non è nel sostituire la tela col monitor. E' appunto nel "trattare" l'immagine, nel distorcerla, nel modificarla, nell'intrecciarla - cambiandole di segno - con altre immagini di altra provenienza e significato.
Quello di Paik è un intevento creativo sulla specificità stessa della televisione sul "flusso" delle immagini, sia in messa in onda che in ripresa a circuito chiuso, è un continuo suggerimento di relazioni simboliche, metafore, narrazioni, accostamenti, montaggi, intrecci che coinvolge immagini (sempre rigorosamente in movimento, accelerazioni parossistiche che si coniugano a rallentamenti che simulano l'assenza di movimento), suoni, musiche, colori. La sua non è "pittura video" (anche se le immagini che ne risultano sono tutte straordinariamente eleganti) ma "cinematografia elettronica". Non film, ma cinema. Cinema del XXI secolo, forse. E quando Paik si mette a giocare con la Tv hertziana e con quella via satellite, "tele-visione": sia in senso tecnico che in senso metaforico.
Artista emblematico di fine millennio Paik, con le sue "antenne", guarda a distanza: da trent'anni produce nuove parole e nuove strutture espressive per i linguaggi iconici in movimento del secolo prossimo. Per questo non è un pittore: semmai un artista "intermediale", che sa intrecciare espressivamente i vari linguaggi e le varie tecniche, rispettandole e anzi valorizzandole nei loro rapporti specifici e nelle rispettive tradizioni.

2. Steina e Woody Vasulka

Woody e Steina Vasulka sbarcano a New York, emigrando dall'Europa nel 1965, lo stesso anno di Paik. Violinista islandese diplomatasi al conservatorio di Praga Steina, cineatsta boemo allievo dell' Accademia delle Arti dello Spettacolo praghese Woody, in America "scoprono" il video: le possibilità espressive inedite dell'immagine eltronica, la relazione concreta - e anzitutto libera da condizionamenti - che, lavorando con i nuovi media, è possibile stabilire tra ricerca estetica, comunicazione, tecnologia.
Pionieri delle arti elettroniche e per l'importanza del lavoro ormai trentennale, autori già "classici", con Nam June Paik e con pochi altri maestri, rappresentano un solido punto di riferimento in quel vero e proprio "continente" che dalla videoarte si estende fino alla *Computer-image* e alle esperienze di interattività o di "virtual reality".
E tuttavia l'insieme dell'opera dei Vasulka è, oggi come un tempo, difficilmente riconducibile a un ambito ben definito e unitario sia nel campo dell'arte che in quello della ricerca tecnologica. La quantità e l'apparente eterogeneità dei loro lavori impediscono di fatto una catalogazione rassicurante. Ed è proprio nella loro irriducibilità agli schemi storico-evolutivi con i quali usualmente si disegna la storia dell'arte, o ai paradigni stessi della teoria - anche di quella che riguarda le arti elettroniche - la loro autenticità: il contributo che questi due artisti, pervicacemente indipendenti, danno dagli anni Sessanta all'esplorazione più radicale delle possibilità espressive e della modalità di comunicazione della nostra epoca.
Di questa complessità, l'opera dei Vasulka è un modello per eccellenza: oltre a composizioni musicali, film realizzati per mono o multischermo, videografie, videoinstallazioni tecnologiche interattive e no, essi fin dagli anni Settanta, hanno realizzato direttamente o contribuito a ideare le apparecchiature e i softwares necessari alla loro ricerca: al trattamento e alla sintesi delle immagini e dei suoni, o alla messa in opera dei dispositivi interattivi. Anche questo fa parte della loro "opera" e anzi ne rappresenta un momento altissimo, nel quale i Vasulka raccolgono una tradizione di relazioni dirette tra arte e scienza, "ingegneria" ed estetica che in età moderna è stata inaugurata da Leonardo ma che, prima la fotografia e il cinema, poi la comprensione dell'elettronica e dei nuovi media da parte di alcuni artisti, hanno rimesso in campo nel nostro secolo.
Ma alla loro opera appartiene anche una vivacissima attività didattica e critica, che risale agli anni Settanta e giunge fino a oggi attraverso gli insegnamenti inaugurati dai Vasulka a New York, Buffalo, Santa Fè, Locarno, Linz, Brno; un'attività di animazione culturale in ambito videoartistico che dalla fondazione del "luogo" più importante della storia delle arti elettroniche (1971, "The Kitchen" a New York) approda alla sezione di ricerca sulla storia della apparecchiature elettroniche usate per fare arte (videocatalogo interattivo con lettura laser e codice a barre) ideata da Woody nel '92 per "Ars Electronica" a Linz.
Il "feedback" è stato il vero colpo di fulmine per i Vasulka, l'"effet-

to" che ha dato loro il senso autentico della distanza esistente tra l'immagine chimica (fotografia e film) e quella elettronica. Puntare la telecamera contro il televisore acceso e riorganizzare le immagini che ne risultano a partire dal corto circuito visivo prodottosi nel circolo vizioso che ne deriva, è un'esperienza che non ha mai smesso di essere reinventata per tutti i trent'anni di storia della videoarte sotto le più diverse latitudini. Ma per chi scoprì quel gioco affascinante di specchi elettronici autoriflettentisi all'infinito tra il '65 e il '69, l'emozione fu grandissima. Quasi uno shock, la sensazione di essere di fronte a una immagine che non aveva nulla a che vedere con il resto, di potersi immergere nell'energia pura: "Credevamo ogni volta di rubare il fuoco agli dei", commenta Steina.

La possibilità di creare immagini in tempo reale, la flessibilità estrema dell'immagine elettronica, la coesistenza di più immagini in movimento della stessa inquadratura (con la conseguente riconsiderazione della nozione di "montaggio cinematografico"). La trasformazione in "oggetto" di ogni singola immagine, la mobilità dell'obiettivo della videocamera, la possibilità di vivere (in diretta la mediazione del tempo cronologizzato) il "flusso" delle immagini video come una corrente di energia concettuale concentrata, l'assenza virtuale di limiti alle dimensioni dell'immagine, sono gli altri elementi che hanno convinto gli artisti impegnatisi nel video, quale ambito privilegiato di esperienze, di essere di fronte ad un territorio inedito e tutto da percorrere. Elementi ai quali i Vasulka ne hanno aggiunto uno ulteriore, che, elaborato esteticamente, è stato il motivo di tante resistenze istintivo-percettive dei critici ai loro primi video: l'unità elettronica di suono e immagine. "Per la prima volta vedevamo immagini che erano fuori da questo mondo, che venivano da qualche altro luogo. Il passo seguente fu quando scoprimmo che le immagini e i suoni provenivano dalla stessa sorgente: che le immagini erano formate da tensioni e frequenze, e che anche i suoni, almeno quelli elettronici o quelli che passavano attraverso un apparecchio elettronico, lo erano. La cosa più importante è che immagini e suoni differivano solo nel modo in cui tensioni e frequenze di base erano organizzate nel tempo. Questa unicità di fondo fu la scoperta più interessante."

Sia Paik che Woody Vasulka hanno in comune l'esperienza della seconda guerra mondiale vissuta da adolescenti, in Estremo Oriente e in Europa: e questo conta nelle loro opere. E'un elemento di drammaticità - esterno all'esperienza storica degli Usa - che si è coniugato con la cultura libertaria degli anni Sessanta americani: insieme con lo Zen e l'eredità del movimento Fluxus portati da Paik, l'eco e le utopie delle avanguardie artistiche rivoluzionarie europee degli anni Dieci e Venti ben presenti nell'opera dei Vasulka.

"Mio padre aveva un'officina e lavorava il metallo. In Cecoslovacchia durante la guerra sono cresciuto davanti a un aereoporto. E, ragazzo, la prima cosa che mi ha interessato è stato di smontare le macchine. Avevo la fortuna di vivere vicino a un deposito, così ho potuto smontare le macchine più complesse del momento, i caccia tedeschi. La mia giovinezza è passata in questo cimitero di aereoplani. Vi si poteva trovare tutto quanto era in grando di far delirare l'immaginazione di un ragazzo. Finita la guerra, tutta l'Europa era diventata un immenso deposito. Vi si poteva trovare di tutto, da un'arma a un dito umano in una discarica".

Paik smontava i pianoforti, Vasulka gli aereoplani. Uno ha portato, nella sua "electronic art" il senso del tempo e della meditazione orientale, l'accelerazione e il rallentamento esasperato del ritmo percettivo; l'altro il pragmatismo della meccanica e l'ispirazione espressionista: ambedue l'inquietudine, il senso di frammentarietà, di finitezza dell'esistenza.

E tuttavia anche se il rapporto con il passato è diverso - decisamente più strutturato, proustiano anche in senso estetico quello di Woody e Steina, fin dagli anni Settanta - è proprio sul tema della memoria - e della rivisitazione della memoria storica collettiva del pianeta in relazione alla guerra e al Novecento, che questi autori ci hanno regalato alcuni tra i capolavori cinematografici della nostra epoca (*Art of Memory* di Woody Vasulka, ad esempio, *Guadalcanal Requiem* di Paik, *Lilith* di Steina).

Opere che - se contribuiscono a mettere utilmente in discussione la nozione acquisita di cinema - mostrano anche quanto l'arte elettronica, in tutte le sue accezioni e in tutti i suoi vocabolari formali, per mano dei suoi stessi padri, sia diventata natura. Anche sul piano del senso.Tanto da rendere visibile l'immagine stessa della memoria - e la sua autocoscienza - con un medium il quale, nel suo essere un intreccio e un'estensione reciproca di media e nelle forme sue specifiche di costruzione e "montaggio" di immagini e colori, della memoria umana (nonchè del sogno) è un soprendente paradigma.

L'IMMAGINE E L'OGGETTO RM 13-30 GIUGNO 1995

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO"

RM 13-30 GIUGNO 1995

NAM JUNE PAIK

Nato nel 1932. E' una figura fondamentale dell'arte elettronica. Le sue videosculture, installazioni, performances e tapes, formano un corpus di opere tra i più influenti e significativi di questo medium. Paik vive a New York.

Lake Placid '80

1980
3'49"
colore

Paik ha prodotto questo esuberante e frenetico collage su commissione del comitato nazionale delle Belle Arti per i Giochi Olimipici Invernali del 1980. In una sincopata esplosione di movimento e di azione, immagini di sport olimpici, vengono mescolate con i ricorrenti motivi audiovisivi dell'artista.

A Tale of Two City

di Nam June Paik e Paul Garrin
(incluso in Trans-Voices)
1992
60"
colore

Televisione ad alta velocità, *A tale of Two Cities*, è un pot-pourri di personalità della cultura di massa, di aspetti bizzarri eccentrici dell'avanguardia e del kitsch culturale internazionale, dove passato, presente e futuro collidono in un *hic et nunc* televisivo caleidoscopico e iper-cinetico.

WOODY VASULKA

Nato a Brno in Cecoslovacchia nel 1937, dove ha studiato ingegneria. Dalla metà degli anni Settanta il lavoro di Vasulka si è focalizzato sulla ricca e metamorfica sintassi dell'immagine elettronica.

The Art of Memory

1987
36'
colore

E' una delle tappe principali della ricerca di Vasulka sul significato delle immagini registrate. L'artista evoca un vero e proprio teatro della memoria attraverso l'uso sapiente di immagini elettroniche e immagini filmate. Il monumentale paesaggio del South-West è il luogo mitico in cui vengono inseriti filmati di cinegiornale e immagini fantasmatiche che diventano forme plasmabili attraverso processi di trasformazione elettronica. L'immagine registrata diventa un monumento del passato. Vasulka localizza i traumi del Ventesimo secolo in immagini filmate di eventi catastrofici: la guerra civile spagnola, la rivoluzione russa, la seconda guerra mondiale e la bomba atomica.

Woody Vasulka
The Art of Memory
1987

STEINA

Nata a Reykjavik (Islanda) nel 1940. Dalla metà degli anni settanta ha esplorato le intricate trasformazioni di visione, spazio e suono, attraverso una confluenza dinamica di tecnologie digitali, apparecchiature meccaniche e paesaggio naturale. Ha lavorato spesso con Woody Vasulka

Lilith

in collaborazione con Doris Cross
1987
9'12"
colore

Steina
Lilith
1987

"L'IMMAGINE E L'OGGETTO"
RM 13-30 giugno 1995

VITO ACCONCI
DOUG AITKEN
LAWRENCE ANDREWS
ANT FARM
CHARLES ATLAS
JOHN BALDESSARI
BETH B
DARA BIRNBAUM
CHRIS BURDEN
PETER CAMPUS
TONY COKES
KIT FITZGERALD
PAUL GARRIN

SHALOM GOREWITZ
DAN GRAHAM
RENEE GREEN
SIGRID HACKENBERG
BOB HARRIS
LYLE A. [illegible]
THOMAS A. HARRIS
KATHY HIGH
GARY HILL
JENNY [illegible]
PHILIP M. JONES
MIKE KELLEY
PAUL McCARTHY

SHANI MOOTOO
DENNIS OPPENHEIM
TONY OURSLER
NAM JUNE PAIK
MARY PERILLO
JOHN SANBORN
SHELLY SILVER
ELLEN SPIRO
STEINA
WOODY VASULKA
BILL VIOLA
WILLIAM WEGMAN
B. & N. YONEMOTO

MOMENTO SERA, Roma - 27 marzo 1996

Successo per la mostra di video-arte

"Una nuova luce per il nuovo anno"

PROMOSSA dal Comune di Roma - assessorato alle politiche culturali e organizzata da Progetto multirifrazione, curata da Marco Maria Gazzano la mostra di Sei Artisti Internazionali delle Arti Elettroniche si è svolta davanti alla faccaita del Palazzo delle Esposizioni di via Nazionale.

Oggi, come sappiamo, non si può essere distratti da un certo tipo di ricerca artistica, specialmente se questa viene fatta su tecnologie elettroniche. Prestare attenzione a questo tipo di manifestazioni oltre che interessante è sicuramente utilie agli addetti ai lavori (televisione - pubblicità - mezzi di informazione). La sorpresa di chi scrive sta nel fatto che questo evento ha avuto una risonanza notevole: più di 40 mila visitatori in due giorni, tra cui autorevoli personaggi del mondo della cultura e dello spettacolo come Mauri, Patella, Sasso, Orlan, Gerosa, Bonito Oliva ed altri.

L'Assessore alla Cultura Gianni Borgna, si è detto soddisfatto, oltre che della riuscita della manifestazione, della capacità di questo tipo di evento di rendere "umano" e alla conoscenza di tutti l'arte contemporanea tecnologica.

La video installazione pensata da Adriana Amodei si sviluppa innanzi alla facciata del Palazzo delle Esposizioni creando una specie di spaesamento di questi 138 monitor su cui si trasmettono le creazioni di sei importanti artisti delle arti elettroniche; Shiheko Kubota, Nam June Paik, Steina Vasulka, Mario Sasso, Robert Cahen, Woody Vasulka.

Abbiamo incontrato Luigi Cinque responsabile di questo progetto, che ha tenuto a sottolineare che alcuni di questi artisti già collaborano col cinema e con la televisione; per esempio Vasulka utilizza la sua ricerca per ottenere certi effetti speciali nel cinema americano. Mario Sasso che collabora con la Rai sperimentando nuove forme per sigle televisive ed altro. Questo tipo di operazione, ci ha dichiarato Luigi Cinque, verrà riproposto nell'ambizioso progetto "Festival del Mediterraneo" che vedrà coinvolti artisti di vari paesi che affacciano sul Mediterraneo e la multimedialità sarà l'elemento centrale di questa manifestazione.

Questa prima esperienza a Roma è servita a coagulare, intorno a questi linguaggi elettronici, interessi tecnologici, commerciali e di espressione artistica.

Paolo Taddei

CINEMA.

I PROSSIMI CENTO ANNI

Arti elettroniche/ Nuovi media nelle storie del cinema e della comunicazione

CONGRESSO INTERNAZIONALE

RASSEGNA STAMPA

CINEMA D'OOGI, Roma
anno XXIX - n° 23-24, 21 dicembre 1995

DIBATTITO

Arti elettroniche, nuovi media nelle storie del cinema e della comunicazione

L'ultima giornata di Promo Immagine Cinema è stata interamente dedicata al dibattito, organizzato da Marco Maria Gazzano, sulle «Arti elettroniche, nuovi media nelle storie del cinema e della comunicazione».

Notare quanto il cinema abbia segnato questo secolo è fuor di dubbio una constatazione universalmente condivisibile, anche se non manca chi non vi si riconosce, «non riuscendo a liberarsi del fastidio della tecnica». Tuttavia «Proprio il cinema – ha detto Gazzano – è la sola nuova e storicamente unica forma espressiva inventata nell'età contemporanea: la prima, fra l'altro, capace di confrontarsi attivamente con la vocazione mediatica che essa ha assunto fin dai suoi inizi. Una dimensione espressiva complessa la quale, inaugurando l'epoca della riproducibilità tecnica delle immagini e riaffermando con sempre maggiore evidenza nel suo procedere dalla fotografia al computer che «una immagine non è un'immagine, ha contribuito non poco a rovesciare l'idea stessa di realtà».

Ora l'irruzione dell'elettronica e le esperienze sempre più articolate di «interattività», modificano radicalmente la nozione stessa di cinema: obbligano a considerarla una forma «estesa di espressione audiovisiva», e in ogni caso non più assimilabile alle sue prime matrici, la fotografia e il film. Per questo, ha detto Gazzano, «è importante non limitarsi a celebrare solo retrospettivamente il primo centenario del cinema – e così ad ibernarlo – ma guardare non solo agli intrecci che hanno vivacemente segnato il secolo (cinema/radio/comunicazione di massa/video e TV) quanto al futuro del cinema».

Carlo Lizzani e Marco Maria Gazzano al convegno sui «Nuovi media»

Il cinema insomma non è un linguaggio ma una famiglia di tecniche di linguaggio in movimento e non si riduce alla storia del film anche se è questo che normalmente si festeggia. È, per dirla con Pirandello, la messa in immagini della struttura del sogno.

Su questa scia introduttiva si sono susseguiti gli interventi. Peter Weibel, storico dell'arte e direttore dell'istituto per i Nuovi Media di Francoforte, ha ripercorso la storia del cinema dai primi esperimenti sul movimento dei cavalli di Maré, al cinema d'avanguardia degli anni 20-30, all'introduzione del colore, fino all'avvento del computer con il cambiamento di rapporto: non più occhio-macchina ma cervello-macchina.

L'onorevole Carla Mazzuca della Commissione Cultura del parlamento italiano ha sottolineato l'importanza dell'insegnamento audiovisivo nelle scuole. Ha fatto seguito la relazione dell'antropologo Robert Fischer sulle popolazioni selvagge: facendo uno studio etnologico su di esse, secondo Fischer, si possono capire di più e meglio le nuove forme d'informazione tecnologica. Ha poi avanzato per l'uomo moderno la definizione di «selvaggio cibernetico», che si trova ancora in un'epoca primitiva della connettività.

Lo storico dell'arte Achille Bonito Oliva, intervenuto subito dopo Fischer, ha definito la videoarte come «un atto di resistenza alla comunicazione frontale che il mezzo di comunicazione di massa ci impone». Dario Evola, professore all'Accademia Belle Arti di Firenze, ha, a fine mattinata, parlato del cinema sotto il profilo dell'interpretazione filosofica.

Del pomeriggio ricordiamo gli interventi di Jacques Monnier Raball, direttore della rivista «Le Nouveau Golem» che ha ribadito il concetto di non linearità dell'evoluzione, e del regista Carlo Lizzani che ha azzardato la definizione estensiva di «immagine in movimento» a tutta la vasta gamma dell'audiovisivo. Sono inoltre intervenuti Sandra Lischi, docente di storia del cinema all'università di Pisa; il professor Michel Chion dell'Università di Parigi III; Adriano Aprà, direttore della Mostra internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, Edoardo Fadini, docente di storia del teatro all'Università di Torino; l'artista Gianni Toti e Stephen Vitiello, dell'Elettronic Arts Intermix di New York.

L. N.

QUADRI & SCULTURE, Roma - marzo 1996

TECNOARTE DI GABRIELE PERRETTA

Le arti elettroniche in una esposizione a Roma

IL VIDEO DI DOMANI

I mass-media nella storia del cinema e della comunicazione. I lavori dei Vasulka, Beuys, Cage, Cahen, Nam June Paik, Viola

Occasione di confronto ci è data dalla rassegna: *Arti elettroniche nuovi media nelle storie del cinema e della comunicazione*, offertaci dal Palazzo delle Esposizioni (dal 13 al 18 dicembre '95), oppure dall'opera presentata da Mona Hatoum all'Accademia Britannica, che mostrava una video endoscopia in cui lo stomaco dell'artista rappresentava un oggetto estetico. La manifestazione al Palazzo delle Esposizioni ha accolto una mostra di Steina e Woody Vasulka ed una serata in forma di retrospettiva storica sulla video-arte con lavori di Michelangelo Antonioni, Joseph Beuys, John Cage, Robert Cahen, Peter D'Agostino, Shigeko Kubota, Nam June Paik, Bill Viola etc. Inoltre, Silvia Bordini che ha chiuso la serata con una sua breve disamina sul video d'autore ha avuto modo di pubblicizzare il suo libro - di imminente uscita - che porta l'omonimo titolo del seminario: Video Arte & Arte ed è edito da una casa editrice romana. Steina Vasulka è nativa di Reykjavik (Islanda) e Bohuslav Peter Vasulka nasce a Brno (Moravia). La Steina è del '40 e Woody è di tre anni più vecchio; rispettivamente provengono da studi di teoria della musica, violino, e tecnologia dei metalli e meccanica idraulica, Woody, infatti, si laurea in ingegneria nel 1956. Si conoscono e si sposano nel 1964 e già dal 1969 iniziano a lavorare insieme con e sul video e fondano nel 1971, assieme ad Andres Mannik *The kitchen*, un memorabile centro per esposizioni e sperimentazioni video a New York City. Il lavoro dei Vasulka presenta notevoli stimoli interpretativi, se si vuole giustamente restituirlo alla sua complessità e, perché no, alla sua contraddittorietà. D'altronde l'itinerario artistico dei Vasulka esibisce motivi, spunti, suggestioni tratti da un lavoro che ha sullo sfondo il percorso di un "filosofo concreto" (è così che si definisce Woody) e di una "animatrice dell'arte" (visto che Steina è contenta quando la gente le dice "ma stai solo giocando"). Nel panorama non molto ricco di nuovi e approfonditi studi sul video il lavoro dei Vasulka si configura come una ricerca di indubbia originalità, che ha avuto come primo merito quella di sperimentare immagini che somigliano alle suggestioni degli artisti dell'arte programmata (mi riferisco alle opere *Stereo pairs, Image from Sounsize, The Matter*). Vorrei ricordare che anche l'arte cinetica e programmata ha realizzato delle astrazioni e delle forme geometriche che erano impegnate sull'idea del movimento ottico e della percezione speculare; la differenza di quelle dei Vasulka consiste solo nell'aver utilizzato un videotape e quindi di aver filtrato quelle stesse immagini in uno spazio più immateriale. La dimensione estetica del lavoro dei coniugi Vasulka è ricca di temi che permettono proficue riflessioni ed utili discussioni, ma è nelle opere che partono dalla *machine vision* (presentata per la prima volta alla Albright Knox Gallery di Buffalo New York) che l'elemento poetico del lavoro di Steina e Woody si fa più pregnante. Una delle tante versioni della *machine vision* aveva uno specchio «che si muoveva con un motore di fronte alla macchina da presa, in modo che, a seconda della posizione verticale o orizzontale dello specchio, il monitor video mostrava una panoramica continua o si inclinava sia avanti che indietro, sia sopra che sotto. Una terza variazione prevedeva una rotazione continua attraverso un prisma girevole, mentre un'altra ancora poneva l'accento su un obiettivo a zoom in costante movimento dall'interno all'esterno. Questi movimenti automatici simulavano tutti i movimenti possibili della macchina da presa senza che la macchina e il suo operatore diventassero il centro dell'universo. Il tempo

Steina eWoody Vasulka, "Senza titolo", 1995

Woody Vasulka, "Rut/Etra Scan Processor", 1975

ed il movimento diventano invece l'universo, con i suoi infiniti cicli ed orbite ripetitive» (queste dichiarazioni sono raccolte nel catalogo dei Vasulka stampato in occasione della mostra dalle edizioni Fahrenheit 451). Steina è stata una delle prime video-artiste ad unire performance musicali con video. In un ciclo intitolato *Violin power* controllava le immagini video suonando il suo violino connesso ad una interfaccia MIDI; nel 1953 Steina ha realizzato *Borealis* e nel 1994 *Phyroglyphs* in collaborazione con Tom Joyce. Woody, invece, dal 1973 al 1979 è stato professore al Media Study Center della State University di New York e nel 1980 si trasferisce a Santa Fè nel New Mexico dove realizza tra le opere video: *Artifacts*, *The Commission* (un lavoro basato sulle storie parallele di Paganini e Berlioz), *Art of memory* (una serie di "canti visivi" sugli eventi ed i temi politici del XX secolo), *Brotherhood* che sperimenta l'immagine numerica e *Theater of Hybrid Automata* che è stata esposta a St. Denis, Paris in *Artifices 2* ed altre città d'Europa. L'itinerario che tracciano dunque i due artisti è quanto mai attuale e moderno, efficace nel porre certe dimensioni poetiche, fino al punto da farci immaginare una situazione ancora in fase di gestazione per quanto riguarda l'uso del video. Ma il dato concreto ci dice tutt'altra cosa, anche alla luce della retrospettiva tenuta nella sala multimediale del Palazzo delle Esposizioni. È vero che ormai sono passati più di trent'anni da quando alcuni degli artisti suddetti si sono dedicati all'uso del video e sono diventati i pionieri della sperimentazione "videologica", ma da allora ad oggi essi rimangono tali, spesso racchiusi in un museo di cera che non gli fa per niente onore. Perché, al di là dell'uso stesso della tecnologia, del supporto televisivo e forse anche del computer e della virtualità, sembra che abbiano ben poco "da fare di nuovo". Riguardando alcuni dei materiali di questi autori si ha l'impressione di essere di fronte al contributo di artisti come Man Ray, Léger, Buñuel, Richter, Artaud, Ruttmann, Dalì, Eggeling, Desnos, Malevich, Van Doesburg, Picabia, Corra, Soupault, Fischinger, Dulac, Deslaw ed altri, con la differenza che nel cinema d'artista il nonsense e l'automatismo toccavano delle forme pure e la sperimentazione degli assoluti, mentre invece la pretesa dell'arte video e virtuale si ferma ad una ingenua ripetizione di immagini scandite da un migliore uso dell'elettronica. A questo punto dovremmo interrogarci su una questione fondamentale: è vero che una maggiore sofisticazione tecnologica produce una migliore e più matura inventiva poetica? È vero che ingrandire una goccia d'acqua che cade da un rubinetto e misurarne i tempi dilatandoli e giocando sulla plasticità della forma che assume attraverso il video è uno scatto rispetto all'immagine iperrealista (penso al video di B. Viola)? Lo stesso Woody Vasulka titola il suo intervento in catalogo *Verso un nuovo spazio narrativo non centrico*. È bene chiarire che su tale affermazione ci sarebbero da fare varie digressioni: la prima è che il non centrico da Hans Sedlmayr in su ha caratterizzato tutta la rivoluzione dell'arte moderna, la seconda è che, se è vero - come dice W. Vasulka - che «c'è sempre un nuovo presente. E lo spazio è riempito dai molti presenti in espansione», il video, pur essendo un universo infinito in grado di assorbire questo mutamento, non è comunque ancora all'altezza di accumulare una proiezione reale più che speculare della vita che stimola l'arte. Attraverso un'ampia raccolta di inediti lavori di artisti più giovani che usano il video potremmo dimostrare che lo spostamento verso l'asse narrativo della videografia è già abbondantemente in atto e ciò smentisce quello su cui si sono accomodati i critici d'arte contemporanea degli anni '70. Altra indicazione è quella che dovremmo discutere sul termine narrazione senza aver paura di toccare un territorio caro al cinema. Cosa è diventato il cinema d'artista dopo la breve parentesi delle avanguardie storiche e a che cosa serve il contributo della tecnologia fine a se stesso? Non si tratta forse di riflettere sul grande magazzino del linguaggio dell'arte al di fuori di ogni categoria, visto che oggi il video ed il cinema sono già tutt'altra cosa rispetto all'inizio o alla seconda metà del nostro secolo? Se è la tecnologia che ci fa correre velocemente, è essa stessa a farci allontanare dal pericolo di qualsiasi meccanicismo, se siamo in grado di chiederci ancora qual è il senso della visione che produce la sua macchina e non viceversa.

GIORNALE DELLO SPETTACOLO, Roma - 22 dicembre 1995

manifestazioni

Conclusa a Roma l'VIII edizione

Un ricco "Promo Immagine Cinema"

Si è conclusa il 18 dicembre scorso, al Palazzo delle Esposizioni, l'VIII rassegna "Promo Immagine Cinema", organizzata dall'Anica con il contributo del Dipartimento Spettacolo della Presidenza del Consiglio e del Comune di Roma.

Si era aperta il 13 dicembre con i risultati della ricerca Anica/Cirm su "Il cinema italiano negli anni Novanta".

Presentata dal presidente del Cirm, Nicola Piepoli, questa ricerca ha voluto rivelare l'interesse che la cinematografia nazionale riscuote tra il pubblico italiano e sondare i gusti e le preferenze di chi va al cinema nei confronti dei prodotti italiani (il 25% della popolazione italiana dichiara di recarsi al cinema almeno sei volte all'anno, preferisce i film d'azione, i film americani, tra gli italiani il film preferito è **Il postino** e Tornatore il regista più amato).

Questa VIII edizione di "Promo Immagine Cinema" ha presentato un vasto panorama di attività inerenti al "prodotto" cinema: segno della vitalità di questo settore, o omaggio deferente delle nuove tecnologie ad un'arte che dovrà adattarsi ai tempi?

In concorso, secondo la tradizione, trailer, manifesti e campagne radiofoniche e la giuria, formata da Filiberto Bandini, Franco Fontana, Antonio Maccario, Enzo Monteleone, Francesco Neri, e Giuseppe Tornatore, ha scelto il trailer della Mikado per **L'odio**, il manifesto della Lucky Red per **L'amore molesto** e la campagna radiofonica della Mikado per **Sostiene Pereira.**

Nella nuova sezione "Scusate se è corto" sono stati presentati circa venti cortometraggi italiani recenti per far conoscere film e autori interessanti e per tentare di risolvere il problema della visibilità di questa produzione, da considerarsi anche come palestra per giovani autori.

Da segnalare le tre anteprime cinema: **Pugili** di Lino Capolicchio, **Era meglio morire da piccoli** di Alessandra Scaramuzza e **Il decisionista** di Mauro Cappelloni, e la giornata dedicata ai cartoni animati provenienti dal "Festival del Film d'Animazione" di Treviso e la presentazione dei cinque finalisti al premio europeo "Cartoon d'Or '95".

Con il "Villaggio virtuale" si è visto e sperimentato un gran numero di strumenti affascinanti proposti da società come Ag Computer Graphics, Silicon Graphics, Noax Multimedia e Olivetti. Sia nell'area telematica che in quella multimediale e, naturalmente, nella computer-grafica si è potuta apprezzare l'interattività delle nuove tecnologie con il cinema. E come per dare voce alle molteplici sensazioni che le dimostrazioni del "Villaggio virtuale" hanno suscitato, si è tenuto il convegno dal titolo **"Tutti i media del mondo: ovvero come l'integrazione di cinema, televisione e carta stampata sta cambiando la comunicazione, l'informazione, l'intrattenimento di fine millennio".** Al dibattito, condotto da Gualtiero Peirce ("la Repubblica"), hanno partecipato Giovanni Minoli (Rai), Filiberto Bandini (Anica), Luciano De Crescenzo, Giuseppe Romano (Virtual) praticamente unanimi nel denunciare le carenze attuali del sistema produttivo italiano e l'urgenza di adattarlo al mercato (internazionale, naturalmente) attraverso l'impiego delle nuove tecnologie. "Il quadro è incoraggiante - dice Bandini - per le dimensioni del fenomeno e del mercato, ma il sistema italiano, che è senza regole, ci impedisce di pensare in termini di industria internazionale, anche a medio termine".

Una nota di ottimismo negli esempi di creatività interattiva dati da Spiro Coutsoucos che ha fatto vedere come si può imparare l'inglese con un Cd-I che contiene brani di film, da Danco Singer che ha segnalato i brillanti risultati economici di un Cd-Rom sulla "Storia della civiità europea", diretta da Umberto Eco, e dalla positiva esperienza di Aldo Zappalà regista-produttore di filmati sull'archeologia e sui musei virtuali. In conclusione il "prodotto" cinema non è affatto in crisi, si tratta solo di accettare i nuovi modi di fruizione, che, come ha detto De Crescenzo, sono alla terza fase: "la prima era quella in cui tutti insieme andavamo a vedere lo stesso film, la seconda quella in cui ognuno sta a casa a vedere i film in televisione, la terza è quella in cui ognuno si sceglierà il film che vuole vedere, con il risultato che passeremo tantissime ore soli davanti al nostro schermo, che avremo gambe sempre più corte e sederi sempre più larghi!"

Per la sezione Videoarte, diretta dal prof. Marco Maria Gazzano, un convegno internazionale su "Cinema. I prossimi cento anni. Arti elettroniche. Nuovi media nelle storie del Cinema e della comunicazione" ha concluso questa densa manifestazione.

Mariella Braccialini

Cineclub

Al Palaesposizioni da mercoledì

I prossimi cento anni di cinema

Trailer, manifesti, spot in concorso per l'8ª edizione di *Promo Immagine Cinema*, in programma al Palazzo delle Esposizioni di via Nazionale dal 13 al 18 dicembre. In giuria, fra gli altri, Giuseppe Tornatore, Francesca Neri, Enzo Monteleone, la pubblicitaria Milka Pogliani, il fotografo Franco Fontana. Ma la manifestazione, organizzata dall'Anica, propone anche anteprime cinematografiche, incontri, convegni, una mostra di bozzetti del cartellonista Nano. Grande spazio verrà dato anche alle nuove tecnologie, con una striscia quotidiana dedicata al mondo del CD-rom, arricchita da dimostrazioni e dibattiti. Ad inaugurare *Promo Immagine Cinema* sarà, mercoledì mattina, la presentazione della ricerca del Cirm "L'immagine del cinema italiano negli anni '90".

Second shipment (Wednesday 10 October 1996)

1 - CRATE (full)	height	width	length	weight(Lb)
Fiberglass	13 in	24 in	37 in	80

Contents of Shipment:

MAKE/MODEL		Wt(Lb)	Value (US$)	Notes:
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 2-1	8	600	Borealis
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 2-2	8	600	Borealis
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 2-3	8	600	The West
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 4-1	8	900	Tokyo Four
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 4-2	8	900	Pyroglyphs
Synchronizer (no ser# made in USA)	SYN 4-3	8	900	Ptolemy
Synchronizer Thumbwheels	THUMB-1	2	60	
Synchronizer Thumbwheels	THUMB-2	2	60	
	pieces			
Synchronizer cables	18	10	288	
Power cables	4	2	20	
Power cables plugs	9	2	27	
Audio cables				
Publicity (post cards)	450	10	150	
Media - laser discs	6	2	1,800	
	TOTAL	80	6,905	

First shipment (09-25-96)

MAKE/MODEL		Number	Serial #	Date Mfg	Contents +
Pioneer	LD-V2200	21	LL 3948703	12/91 EM	AC strip
Pioneer	LD-V2200	22	LK 3948362	11/91 EM	AC strip
Pioneer	LD-V2200	23	LL 3949624	12/91 EM	AC strip & white gaffer
Pioneer	LD-V2200	24	LL 3949434	12/91 EM	AC strip
Pioneer	LD-V2200	25	LL 3948791	12/91 EM	Tokyo Four (media 4 Glass Laserdiscs)
Pioneer	LD-V2200	26	LL 3948716	12/91 EM	AC strip & white gaffer
Pioneer	LD-V8000	1	JI 3904867	9/89 U	AC strip
Pioneer	LD-V8000	2	JN 3904306	8/89 U	Pyroglyphs1 (media)
Pioneer	LD-V8000	4	JI 3904810	9/89 U	Ptolemy 2 (media)
Pioneer	LD-V8000	5	JI 3904645	9/89 U	Ptolemy 3(media)
Pioneer	LD-V8000	6	JN 3904450	8/89 U	AC strip
Pioneer	LD-V8000	7	JI 3904899	9/89 U	AC strip
Pioneer	LD-V8000	9	JH 3904470	8/89 U	
Pioneer	LD-V8000	10	JI 3904710	9/89 U	Pyroglyphs 2 (media)
Pioneer	LD-V8000	12	JI 3904906	9/89 U	
Pioneer	LD-V8000	13	JH 3904331	8/89 U	Ptolemy 3 (media)
Pioneer	LD-V8000	14	JI 3904897	9/89 U	Ptolemy 4 (media)
Pioneer	LD-V8000	15	JI 3904488	9/89 U	Pyroglyphs 3 (media)

First shipment contents:

#2200s and 8000s refers to two different models of Pioneer Laserdisk players, each estimated for a replacement value of $300 for a total of	5,400
"Lyon wood" and "Metal" contains an art exhibit titled "Machine vision" with replacement value for both crates.	22,000
Two "Mirror" boxes contain split beam mirror assemblys @ $400 each	800
Plastic Tubes @ $300 each (screens & frames)	600
Media, (7 Laser disks) replacement value$	2,100

TOTAL value estimated at US$ 30,900

CRATES/Items#	height	width	length	weight(Kg)
(Laserplayers)				
#1 (6,7,9,12.13)	69 cm	66 cm	122 cm	115
#2 (21,24,25,26)	69 cm	75 cm	117 cm	70
#3 (1,4,5,14,15)	69 cm	66 cm	122 cm	115
#4 (02,10)	64 cm	62 cm	64 cm	56
#5 (22,23)	69 cm	61 cm	64 cm	43
#6 Lyon (wood)	74 cm	52 cm	169 cm	116
#7 Lyon (metal)	61 cm	83 cm	12 cm	76
#8A Plastic Tube green	11.5 cm diameter x 191 cm long			9
Contains 4 frames, 5 screens & 6' pcs				
#8B Plastic Tube white	11.5 cm diameter x 191 cm long			9
Contains 4 frames, screens and stand				
[Possibly combined into a single box]:				
#? Wood 2 mirrors	54 cm	87 cm	15 cm	16
Contains also 8 bottom stand pieces				(Destination Brno)
#? Wood 2 mirrors	53 cm	87 cm	15 cm	21
				(Destination Praha)

TOTAL 646Kg

Una delle possibili immagini del terrorista culturale Luther Blissett. (foto dal catalogo "Steina e Woody Vasulka", ed. Farrenheit 451)

Il nomade Blissett

A colloquio con Luther, il noto terrorista culturale dalle mille personalità

Sergio Mail

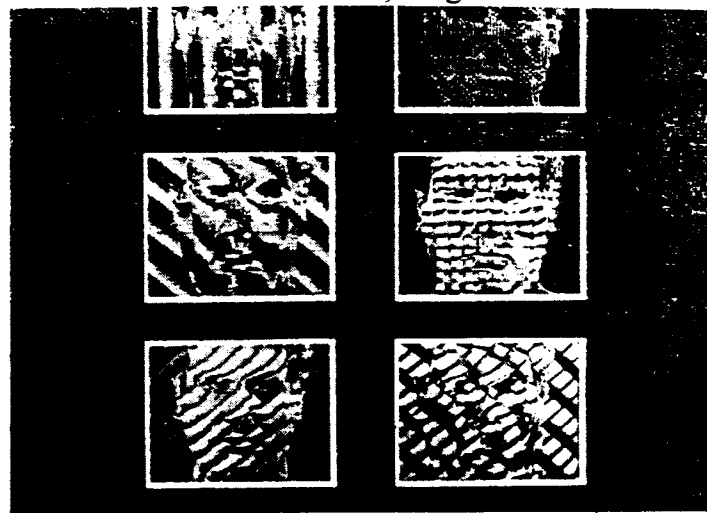
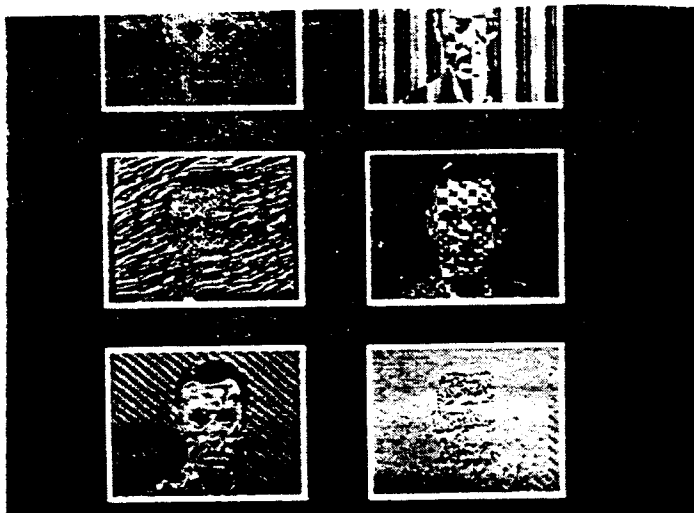
ROMA. Mi portano in auto, bendato per quasi un'ora, fino al luogo in cui incontrerò Luther Blissett. I miei occhi vedono la luce in una cantina ricolma di libri ammuffiti, strani oggetti da tortura (strumenti per il "sesso estremo" mi spiegherà poi Luther) e un computer acceso. Il noto terrorista culturale (o "dissidente cognitivo" come ama definirsi) è finalmente alla portata del mio sguardo e del mio registratore. Lei si gira, è una splendida transessuale bionda e con uno sguardo vissuto mi spiega che questa è la sua residenza da latitante. E' ormai ricercata da mesi per resistenza, oltraggio e adunata sediziosa dopo una festa sul bus notturno numero trenta, finita con un poliziotto che spara in aria, per disperderla. Mi fa ascoltare il nastro della trasmissione Radio Blissett (che andava in onda a Roma su Radio Città Futura e che presto riprenderà, mentre continua quella bolognese su Radio Città del Capo e Radio Kappa Centrale) che rimandava in diretta la festa e mi fa vedere un paio di video dell'evento. Capisco allora che è tutta una montatura ai suoi danni e di un'altra ventina delle sue personalità. Già perché Luther Blissett è un nome multiplo che chiunque può adottare per firmare le proprie azioni di vittimismo mediale, destrutturazione politico-ambientale, ma anche semplicemente una cartolina o la presunta presenza ad un dibattito pubblico. «L'importante è che il nome circoli», il gioco consiste nel portare al collasso la costruzione autoritaria della realtà: «è ora di farla finita con le nicchie della controinformazione».

Ma come è nato tutto ciò? «L'idea nasce a Lubiana, in Slovenia, alla vigilia dell'esplosione della guerra dell'ex-Yugoslavia. Ci ritrovavamo spesso al Bomb Bar, un pub che era diventato luogo di ritrovo per le menti più aperte e radicali della scena europea. Musicisti, intellettuali, artisti, elementi della "street culture", ogni tanto capitava anche qualche giocatore di basket. Il conflitto già si respirava nell'aria con tutte le distinzioni e i pregiudizi che venivano dall'essere identificati come serbi, croati, montenegrini, bosniaci o addirittura inglesi o italiani. Decidemmo una strategia di superamento di tutto ciò, ci venne l'idea di un nome unico che potesse superare tutte le differenze e lasciare libero spazio all'espressione individuale, come quando c'era il compagno Tito. Ed ecco Luther Blissett». E poi? «Poi il conflitto è esploso, alcuni sono tornati alle loro terre d'origine, altri sono praticamente nomadi per il mondo. Ognuno a modo suo sta continuando a fare in modo che il nome circoli. Ci teniamo in contatto con la posta e per vie telematiche, ma non esiste alcuna direttiva o piano quinquennale». Cos'è un messaggio ai lettori di *Liberazione*? «No figurati, ho molto rispetto per la tradizione comunista, d'altronde fu Togliatti il primo a rinunciare al suo nome, quando dai microfoni di Radio Mosca incitava alla resistenza col nome di Mario Correnti». E per la "rifondazione"? «Anche. Ad esempio sono assolutamente d'accordo con la proposta del compagno Bertinotti di una carta dei diritti delle merci, per evitare abusi e sfruttamenti nella produzione e circolazione. Questo però significa attribuire ad ogni merce una sorta di carta d'identità. Ora è assurdo che le merci abbiano una carta d'identità come gli uomini, poiché questo avallerebbe definitivamente il divenire merce dell'uomo. Quindi un'attribuzione di identità alle merci per controllare la società mercantile deve essere necessariamente legata ad una liberazione dall'identità dell'uomo, altrimenti non farebbe che rafforzare la società mercantile stessa, che con questa proposta si vuole invece arginare». Ed ecco Luther Blissett che, nel maggio '95, in un centro sociale sale sul palco interrompendo un concerto dei Sangue Misto: brucia la sua vecchia carta d'identità e invita il pubblico a fare lo stesso. Sembra proprio politica-spettacolo... «Un conto è fare una politica-spettacolo che è tale poiché sganciata dai problemi reali della gente, un altro se la gente stessa, stufa di questo teatrino che non chiude mai il sipario, incomincia a spettacolarizzare i propri problemi demistificando ironicamente questi burattinai». Il tempo è scaduto, vengo nuovamente bendato e riportato al luogo di incontro col mio aggancio. Dopo avermi dato il terzo numero della rivista mondiale di guerra psichica "Luther Blissett", salutandomi mi dice: «Allora diventi anche tu Luther Blissett?» Gli rispondo d'istinto: «Lo sono già, sono un comunista!».

L'OPINIONE, Roma
anno IV, 10 gennaio 1996

STEINA E WOODY VASULKA OSPITI, FINO A DOMANI, DEL PALAEXPO' DI ROMA

Anime di video

Installazioni, diapositive, studi e molti video

AL PALAZZO delle Esposizioni di Roma per un imperdibile appuntamento, fino a domani sera, con la conturbante videoarte di Steina e Woody Vasulka. Marco Maria Gazzano, direttore del Videoart Festival di Locarno, è il curatore di questo atteso - chissà da quanti?- appuntamento al Palaexpò: un imprescindibile evento d'arte contemporanea di cui ha davvero bisogno una città dalla memoria statica predominante, sito immobile ancora tanto lontano da vere educazioni propositive tra le maglie più debordanti dello sperimentalismo visivo. Certo, una mostra ogni sei mesi che, in un luogo come il Palaexpò, porta certi frangenti di attualità visiva, è già qualcosa di cui esser felici; ma visto il malcostume imprenditoriale che porta soldi a mostre talvolta scandalose nella loro inutilità e nel dilagante provincialismo, non possiamo che sperare in un duemila superiore a questo conformistico fine millennio romano. (Carissimo Comune di Roma, cerchiamo di darci una vera svegliatina di fronte a certi eventi che la Capitale dovrebbe avere a ciclo continuo...)

STEINA

Islandese di Reykjavik del 1940, studiosa di teoria della musica e del violino, Steina Vasulka si sposa con Woody nel 1964 ed entra, nello stesso anno, tra i memebri dell'Orchestra Sinfonica Islandese. Dal 1969 inizia, assieme al marito, la prolifica attività sperimentale con il video e le sue evoluzioni.

WOODY

Bohuslav Peter Vasulka nasce nel 1937 a Brno in Moravia. Dal 1962, dopo studi di tecnologia dei metalli e meccanica idraulica, inizia a dirigere e produrre cortometraggi. Ci sarà poi la fase come tecnico del montaggio, quella che lo porterà all'interesse totale per l'universo del video.

STEINA & WOODY

Insieme, da esemplare duetto indissolubile che pare trasferire tutta la binarietà maschile-femminile dentro le proprie installazioni ipervisive, Steina e Woody procedono come maestri imitati, e ancora da imitare, dell'ambito videoartistico internazionale. Due infaticabili manipolatori di culture tecnologiche che cercano le possibili dialettiche tra Cultura-Natura, Uomo-Tecnologia, Memoria-Progresso. A Roma sono cinque le opere-installazioni presentate: tutte bellissime, stimolanti, ricche di dinamiche visibili ma anche interne alle stesse opere. Insieme alle operazioni video, anche alcuni pannelli che mostrano le deformazioni elettroniche dell'immagine; diapositive con formazioni e deformazioni digitali su mani o teste umane; e, per concludere, un lungo percorso filmico tra i video del duo, alcuni in coppia, altri di Steina o di Woody in solitaria: supersperimentali, mai estranei alla passione curiosa per un mezzo dalle potenzialità infinite che può essere, per davvero, il degno figlio di "papà Cinema".

DIALETTICHE

Due temi mi sembrano particolarmente importanti nel lavoro dei Vasulka: quello dei polarismi maschile-femminile e degli estremi Natura-Cultura del Progresso. Il primo risulta dal particolare stimolo sinergico che regge l'operato di questa coppia nomade: una componente di interazione universale e biologica capace di regolare le temperature calde -femminili- con quelle fredde -maschili-, di bilanciare le distanze tra corpo -femminile- e mente -maschile, tra riproduzione -femminile- e inseminazione -maschile. I Vasulka, tra continue

Duetto infallibile che opera tra le sperimentazioni della videoarte. Ancora oggi rappresentano, assieme a Nam June Paik, un essenziale riferimento nella cultura tubocatodica

messe in gioco, dimostrano di aver risolto una delle dialettiche più "pericolose" dell'espressione visiva.

L'altro momento essenziale riguarda i rapporti tra Natura e Progresso. Il primo elemento lo ritroviamo sparso dovunque, dai percorsi nel lavoro umano alla forza dei paesaggi catturati in giro per il globo. Una installazione della mostra evidenzia proprio la forza della Natura e la sua capacità di diventare sangue e ossigeno della tecnologia coinvolta. Lungo un muro dalla tensione semicircolare, ecco esterni in campo lungo, frammenti ravvicinati, immagini in scorrimento tra televisori, giochi cromatici, dissolvenze e composizioni di immagini nello stesso quadro televisivo: tutto sulla sintonia del paesaggio puro, davanti alla potenza dispersiva di *location* senza ombra di progresso in arrivo. Il video e l'elettronica divengono, in tale vitalismo visivo, la casa-madre fetale che permette vita autonoma alla mediazione antinaturalistica dell'elettronica dentro quei luoghi. Assieme alla Natura e alle sue dinamiche geografiche, è poi l'Uomo coi suoi contesti fisici l'altro punto di scontro-incontro con l'elettronica del piccolo schermo. Nel lavoro dei Vasulka si vede o si percepisce l'impronta epidermica dell'umanità terrestre; è la carnalità della fatica, del movimento fisico e del ritmo quotidiano che relaziona l'essere umano -segno assoluto della Memoria, della Storia e dell'evoluzione primaria della Natura- con l'ambizione ipertecnologica dei due artisti.

TOKIO FOUR

La più bella installazione qui a Roma si intitola *Tokio Four* ed è un muro a più schermi con cui ci immergiamo nel Giappone delle visibili contraddizioni. Idealmente, questo lavoro si compatta al percorso nipponico ospitato, in questi giorni, dallo stesso Palazzo delle Esposizioni. L'opera dei Vasulka sembra l'incontro tra le dimensioni ovattate di Felice Beato fotografo -visibile nei piani superiori del Palazzo- con il Wenders documentaristico di *Tokio Ga*: gli schermi giocano sui contrasti e le ritmiche musicali, alternando la ritualità meditativa del kimono e dei cerimoniali domestici col moto metropolitano di una tecnologia degli esterni tra caos e sviluppo urbanistico. Come già con Renee Green e la sua videoinstallazione lisbonese che anticipa il Wenders di *Lisbon Story* e si pone nel preciso confine tra cinema, arti da galleria e underground in video, anche con i Vasulka ritroviamo la felice sinergia tra quei diversi settori dell'espressione visiva. Fino ad oggi, l'unico preciso punto di congiunzione tra arti è proprio nelle videoinstallazione che deformano le leggi cinematografiche in rapporto alla conseguente compressione o dilatazione della forza più statica di "sculture" tecnologiche. Steina e Woody Vasulka rappresentano una fondamentale contaminazione delle arti visive.

Gianluca Marziani

Nelle foto in alto, immagini dal lavoro "The Arcimboldo Effect..." Qui sopra, "Scan Processed Stein". A fianco, "Rutt/Etra Scan Processor" e uno studio per "Digital Articulator"

LA MOSTRA. L'elettronica al servizio dell'artista. A Roma le opere di Woody e Steina

V come video, V come Vasulka

C'è una mostra da vedere assolutamente al Palazzo delle Esposizioni di Roma, fino all'11 gennaio. Raccoglie le opere fondamentali di Woody e Steina Vasulka: marito e moglie, cecoslovacco lui, islandese lei, sono due artisti che incrociano musica, video e arti figurative in un'originalissima sintesi dell'avanguardia e della Pop Art. Rappresentano – parole loro – «una cultura industriale alternativa, dove l'elettronica è strumento di espressione artistica».

NICOLA SANI

■ ROMA. «Ho scoperto che negli Stati Uniti esiste una cultura industriale alternativa, che s'affida alla genialità individuale, quasi come nell'arte. Gli inventori-programmatori in elettronica hanno saputo difendere la loro indipendenza all'interno del sistema. Divenuti artisti a pieno titolo, essi utilizzano gli utensili elettronici che hanno creato».

Con queste parole Woody Vasulka racconta la propria esperienza di artista rigorosamente indipendente nell'epoca dell'intermedialità. Assieme alla moglie Steina, Woody ha dato vita ad una delle più straordinarie esperienze dell'arte contemporanea. La loro è una bella favola del nostro tempo. Cecoslovacco, cineasta e videomaker lui, islandese e violinista lei, entrambi innamorati della tecnica e delle nuove possibilità offerte dalle tecnologie per il suono e l'immagine, partono per gli Stati Uniti nel 1965. Da lì non torneranno più indietro, anzi, formeranno una coppia affiatatissima in una vita che è andata sempre più confondendosi con un lavoro di continua sperimentazione. Nel 1971 i Vasulka fondano «The Kitchen», storico spazio dell'avanguardia newyorkese ancora oggi molto attivo, ricavato dalle cucine del vecchio Broadway Central Hotel.

Esponenti di primo piano del video indipendente, hanno vissuto da protagonisti le tappe fondamentali di quella che si potrebbe definire l'età dell'euforia del radicalismo: un'esperienza esistenziale americana, immersa nella controcultura underground del rock, della Beat Generation, della Pop Art, della musica d'avanguardia e dei movimenti di liberazione delle minoranze oppresse. Parliamo oggi dei Vasulka, perché a Roma si è inaugurata da qualche giorno al Palazzo delle Esposizioni (e resterà aperta fino all'11 di gennaio) un'ampia e completa retrospettiva a loro dedicata, curata da Marco Maria Gazzano, direttore del Festival Video Art di Locarno, in Svizzera, e docente all'Università di Urbino.

Steina, presente a Roma per l'inaugurazione, ci ha detto: «Amo molto la musica di Bach, amo la musica dove prevale l'idea della struttura, della costruzione». E Cage? «Lo incontravo alle mostre, ai concerti, naturalmente lo considero storicamente molto importante, ma non per il mio lavoro». Perché avete scelto gli Stati Uniti? «C'era un altro posto, per un cineasta cecoslovacco e una violinista islandese innamorati dell'immagine elettronica negli anni Sessanta?».

La mostra, un'occasione imperdibile per conoscere uno dei più interessanti percorsi dell'arte contemporanea e dell'intermedialità, presenta tutte le tappe più importanti della produzione artistica dei Vasulka. Molto belle, con gli allestimenti curati da Carlo Ansaloni, responsabile del Centro VideoArte del Palazzo dei Diamanti di Ferrara, le videoinstallazioni: *Matrix* è degli anni Sessanta e la si osserva dall'alto, scendendo le scale, con il suono che diventa segno e ritmo visivo attraverso i monitor. Poi *The West*, degli anni Ottanta, dedicata alla metamorfosi del paesaggio del Nuovo Messico nell'era della sperimentazione tecnologica sul territorio; si arriva ai giorni nostri con *Tokyo 4*, in cui la ritualità dei gesti, e degli automatismi meccanici che li racchiudono, si unisce alla diversa ritualità della coreografia di un gruppo di teatro-danza giapponese. «Nel New Mexico, dove vivo, – dice Steina – le mie immagini sono fiumi, montagne e *arroyos*; ma quando mi trovo in una grande metropoli come Tokyo, è la gente che diventa il mio materiale». Le ricerche sul *feedback*, sulla possibilità di riprendere ciò che simultaneamente si vede, e sui meccanismi cinetici sono alla base di *All Vision*, del 1975, in cui due telecamere sono poste in rotazione di fronte ad una sfera specchiante; recentissima (1995) è invece *Phyroglyphs*, dove Steina introduce l'elemento del fuoco come strumento alchemico di metamorfosi, riconducendo la sua ricerca agli aspetti da cui era partita, alla sua storica audiovideo performance *Violin Power*, che abbiamo potuto vedere a Roma quale evento unico durante l'inaugurazione.

Se oggi è il fuoco a simboleggiare la forza di trasmutazione di un materiale nell'altro, allora era il violino a rappresentare la necessità di trasformare un linguaggio in un altro, a costringere la telecamera a farsi suono, a cambiare la sua natura di macchina descrittiva per divenire lo strumento espressivo di un mondo interiore. La rassegna integrale dei Video dei Vasulka (da vedere assolutamente *Art of Memory*, capolavoro della videoarte) e le immagini digitali di Woody Completano questa importante e ben riuscita esposizione.

Un'immagine elaborata elettronicamente da Woody Vasulka nel '75

Roma, Palazzo delle Esposizioni, via Nazionale, fino all'11 gennaio.

KINEMA
Associazione Culturale

Comune di Roma
Assessorato alle Politiche

Roma, Palazzo delle Esposizioni
14 dicembre 1995 - 11 gennaio 1996

RASSEGNA STAMPA

STEINA & WOODY
Vasul a
Video, media
e nuove immagini
nell'arte contemporanea

la Repubblica
giovedì 13 ottobre 1983

L'elettronica nell'arte

Nella Sala polivalente della galleria civica d'arte moderna di Ferrara si svolgerà alle 21 un videoincontro con Woody e Steina Vasulka. «The Vasulkas» rappresentano «la prima anagrafe di ricerca elettronica in arte».

MERCOLEDÌ
12 OTTOBRE 1983
l'Unità

Nella capitale della nostra video-arte domani due re del computer

FERRARA (m. c.) — Lola Bonora, art director della Sala Polivalente della Galleria d'Arte Moderna, chiama Ferrara «la capitale italiana della video-arte», e la definizione, a prima vista presuntuosa, si rivela poi calzante e puntuale, quando si vada a verificare la continuità dell'interesse che amministratori pubblici e artisti locali hanno sempre manifestato verso questo settore artistico così integralmente «sperimentale». E se una capitale è sempre un punto d'arrivo, mai solo di passaggio, sarà da valutare nella sua giusta importanza la presenza in essa, giovedì 13 ottobre, di Woody Vasulka e di sua moglie Steina, due video-artisti di origine europea ma saldament trapiantati negli USA. Woody e Steina Vasulka, oltre a presentare i lavori che appartengono all'origine dell'intervento sull'elettronica, incontreranno nella mattinata del 13 gli studenti dell'Istituto Comunale d'Arte «Dosso Dossi», il cui Preside, Franco Goberti, appare particolarmente impegnato nell'applicazione alla didattica di indirizzi di ricerca sperimentale. La sera, infine, i due artisti parteciperanno ad un meeting quantitativamente ristretto, presso la Polivalente, incontrando studiosi, operatori video, gruppi interessati alla loro ricerca, in una vera e propria sessione «seminariale».